chicco

2
anni +
years

TURBO TOUCH

Cod. 00.000390.000.000
Cod. 00.000390.000.070

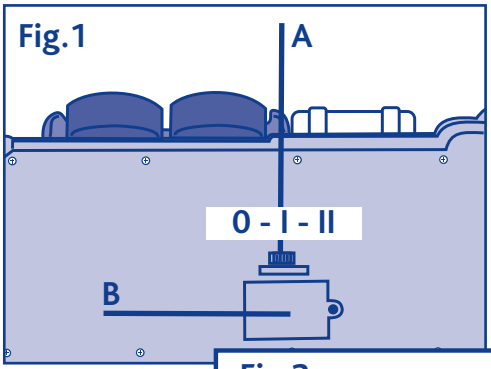


Fig.1
A
0 - I - II
B

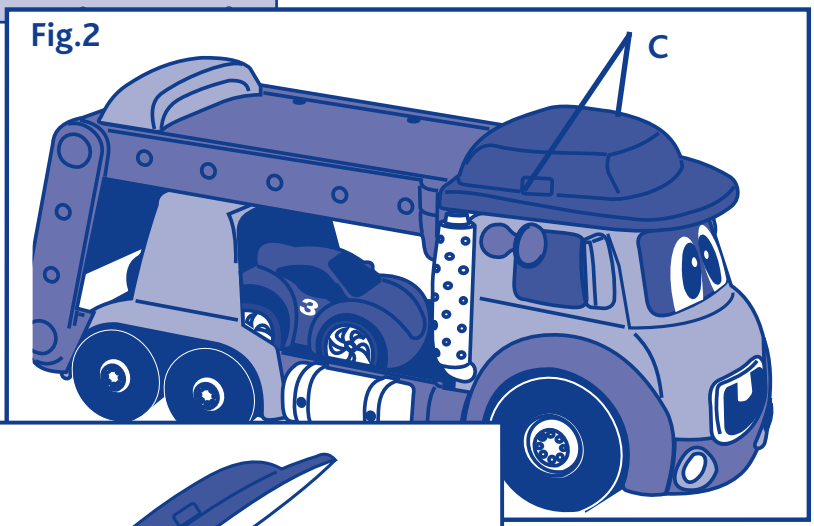


Fig.2
C

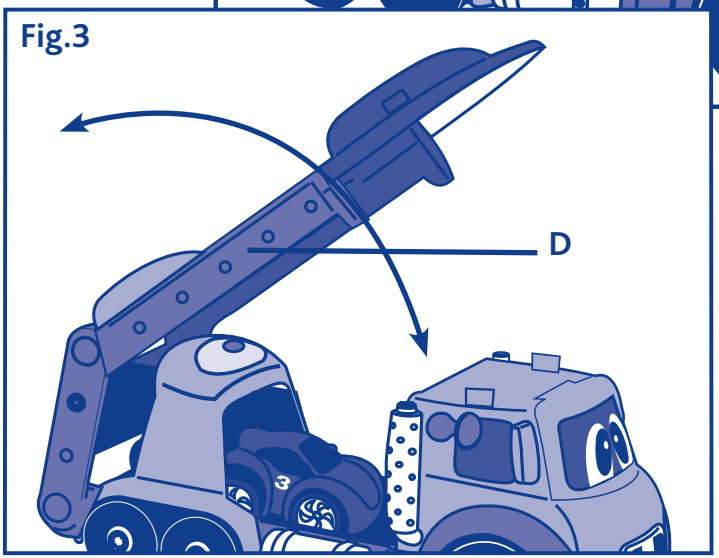


Fig.3
D

Fig.4

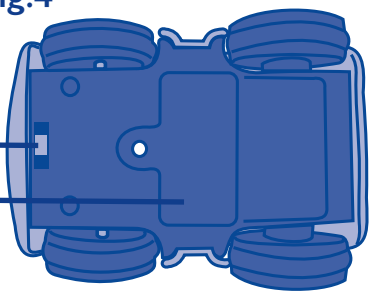


Fig.5

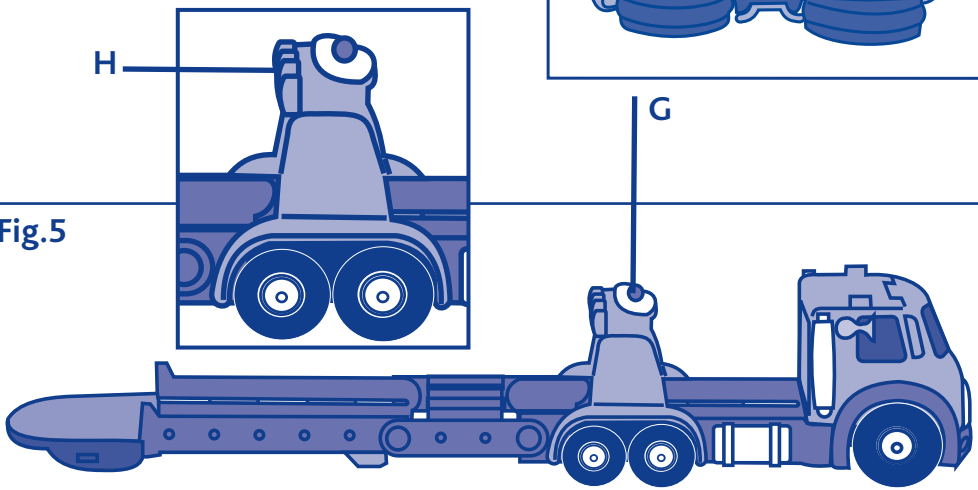
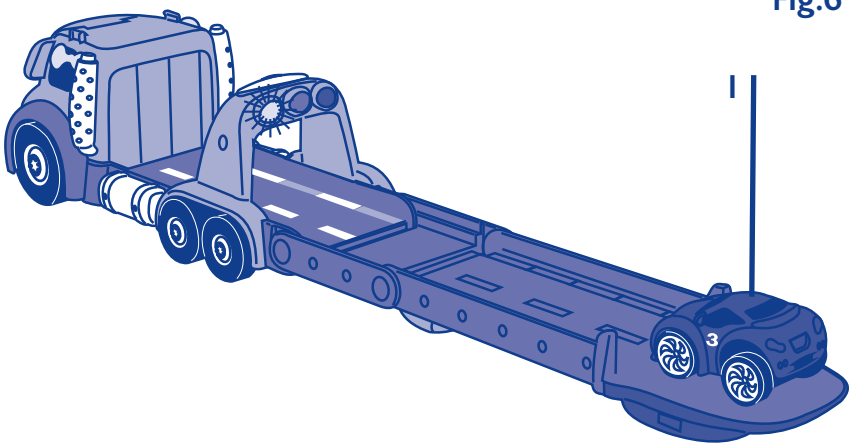
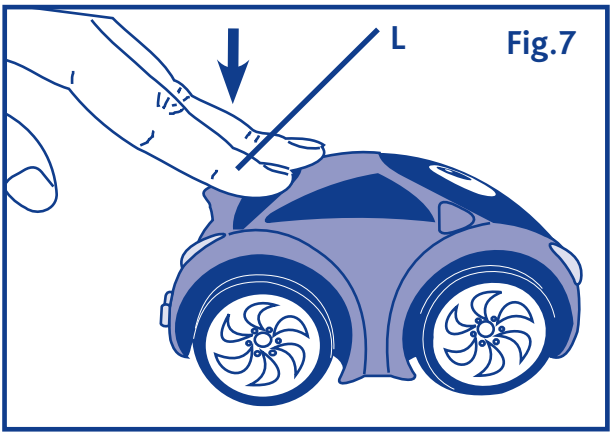


Fig.6




L
Fig.7

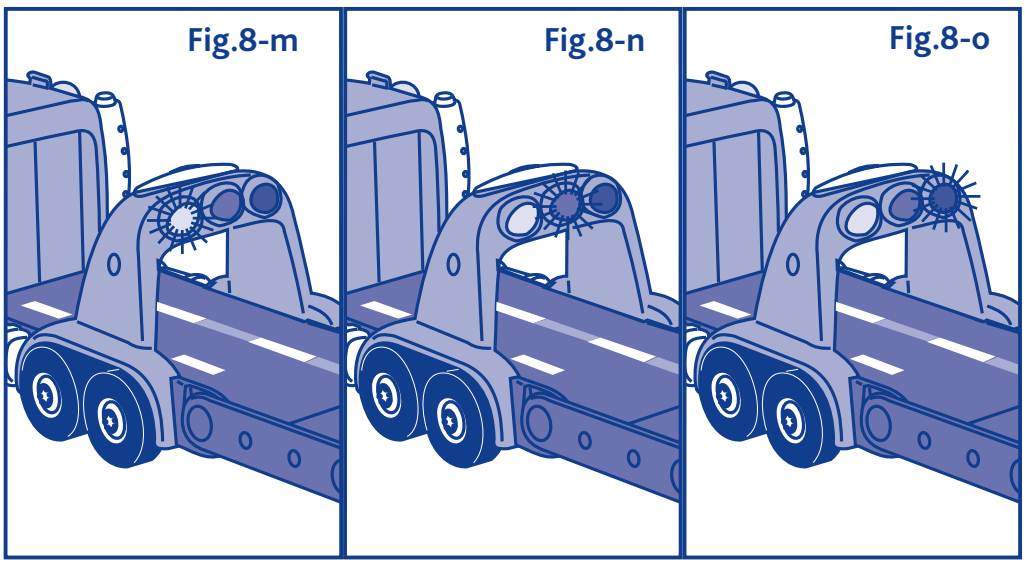


Fig.8-m
Fig.8-n
Fig.8-o

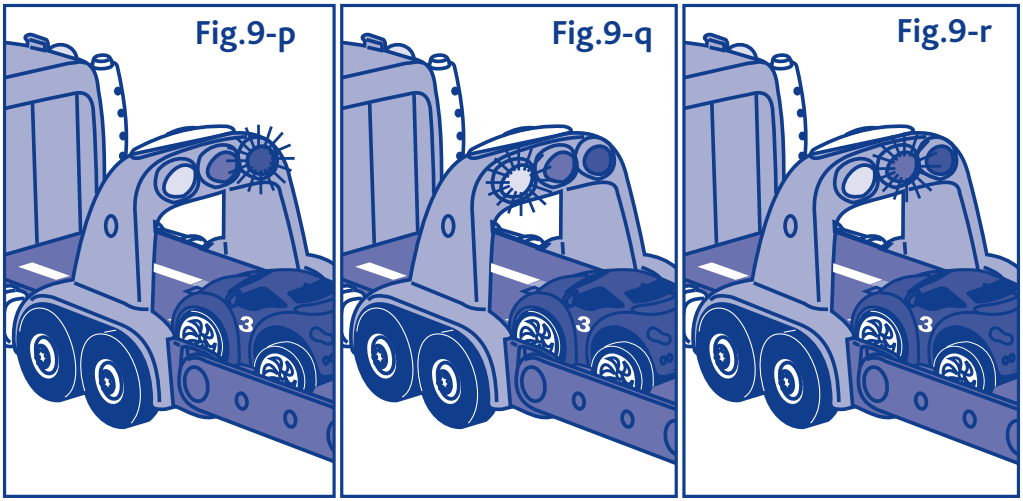
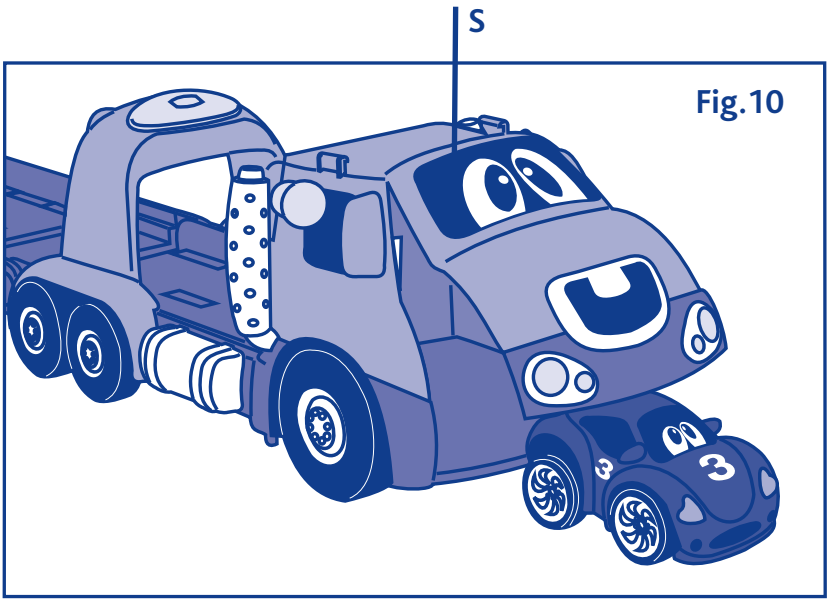


Fig.9-p
Fig.9-q
Fig.9-r


S
Fig.10

Età: da 2 anni in poi

Prima dell'uso leggere e conservare queste istruzioni come riferimento futuro.
Il camion funziona con 3 pile alcaline tipo "AAA" da 1,5 Volt (incluse) e il veicolo con 3 pile alcaline tipo "AA" da 1,5 Volt (non incluse). Le pile devono essere sostituite immediatamente con pile nuove subito dopo l'acquisto.

Per la sicurezza del tuo bambino:

ATTENZIONE!

⚠ Prima dell'uso rimuovere ed eliminare eventuali sacchetti in plastica e tutti gli elementi facenti parte della confezione del prodotto (per esempio legacci, elementi di fissaggio, ecc.) e tenerli lontano dalla portata del bambino.

AVVERTENZE

Verificare regolarmente lo stato d'usura del prodotto e la presenza di eventuali rotture. In caso di danneggiamenti visibili non utilizzare il giocattolo e tenerlo fuori dalla portata dei bambini.

⚠ **ATTENZIONE**
La struttura del camion non è adatta a sostenere il peso di un bambino.
L'utilizzo del gioco deve avvenire solo sotto la sorveglianza di un adulto.
Non usare il gioco in modo improprio o diverso da quanto raccomandato.

⚠ **Attenzione!**

- Non toccare le ruote del veicolo quando lo stesso è in funzione.
- Non utilizzare il gioco sulla strada.
- Non utilizzare il gioco su superfici bagnate, sabbiose o polverose.
- Non lasciare il gioco vicino a fonti di calore.
- Verificare prima dell'utilizzo che il prodotto e tutti i suoi componenti non presentino eventuali danneggiamenti dovuti al trasporto, in tal caso il prodotto non deve essere utilizzato e dovrà essere tenuto lontano dalla portata dei bambini.
- Verificare regolarmente lo stato d'usura del prodotto e la presenza di eventuali rotture. In caso di danneggiamenti visibili non utilizzare il giocattolo e tenerlo fuori dalla portata dei bambini.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Fig. 1
a) Interruttore di accensione/spegnimento (II/I / O)
b) Coperchio vano pile Turbo Touch SpeedTruck
Fig. 2
c) Tasti di aggancio/sgancio pista
Fig. 3
d) Supporto superiore Turbo Touch SpeedTruck
Fig. 4 (Veicolo Turbo Touch)
e) Interruttore di accensione/spegnimento (I/O) auto Turbo Touch
f) Coperchio vano pile auto Turbo Touch
Fig. 5
g) Tasto di Start
h) Semaforo a tre lampade
Fig. 6
i) Posizione di partenza veicolo Turbo Touch
Fig. 7
l) Sistema di carica veicolo Turbo Touch
Fig. 8
m) Luce rossa - n) Luce gialla - o) Luce verde
Fig. 9
p) Passaggio con il verde - q) Passaggio con il rosso - r) Passaggio con il giallo
Fig. 10
s) - Portellone anteriore

INTRODUZIONE AL GIOCO

Un camion a ruote libere che si trasforma in una pista su cui far correre le auto della linea TURBO TOUCH. La pista è dotata di un semaforo a tre luci funzionanti: rossa, gialla e verde.
Un veicolo, la TURBO TOUCH FASTBLUE, è già incluso nella confezione di vendita.

Le auto di questo linea sono a carica elettrica e si azionano semplicemente "premendo" il veicolo stesso. Più volte si preme il veicolo a terra, maggiore sarà la distanza percorsa dal veicolo.
La Turbo Touch viene posizionata all'inizio della pista. Schiacciando il tanto di Start, dopo una breve musica di introduzione, il semaforo attiva la tradizionale sequenza di luci accompagnata da "BIP" via via più rapidi, mentre il bambino carica il veicolo fino a quando, scattato il verde, lascia correre il veicolo.
Il bimbo dovrà imparare a coordinare i suoi movimenti (attivazione e caricamento del veicolo) facendo riferimento all'andamento del semaforo, per riuscire a far passare il veicolo Turbo Touch solo quando si accende la luce verde:
Difatti, se la Turbo Touch passa con il semaforo verde, partono effetti sonori di applauso e di ovazione del pubblico.
Se passa con il rosso, il fischietto e la sirena della Polizia indicano che il passaggio è avvenuto nel momento sbagliato.
Invece, se il semaforo è attraversato con il giallo e l'auto passa ugualmente, si sentiranno una lunga frenata e il clacson del camion, così da sottolineare di stare più attenti nell'attraversare il semaforo.
La coordinazione tra suoni e luci del semaforo e l'attività di carica del veicolo è un modo per sviluppare le capacità cognitive e stimolare la coordinazione motoria del bambino. All'inizio farà correre la Turbo Touch quando lo desidera osservando quello che accade. In seguito, familiarizzando con gli effetti sonori legati ai differenti passaggi, imparerà a far passare il veicolo al momento giusto.

FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

1. Accendere il camion posizionando la leva dell'interruttore di accensione/spegnimento (fig. 1-a) posto sotto il camion su II.
2. Per trasformare il camion in pista, schiacciare semplicemente i tasti laterali (fig. 2-c) presenti sul "cappello" del prodotto e sganciarlo; aprire il supporto superiore del camion (fig. 3-d) e stenderlo per terra. In questo modo, la pista è aperta e pronta all'uso.
3. Accendere il veicolo Turbo Touch posizionando la leva dell'interruttore di accensione/spegnimento (fig. 4-e) posto sotto il veicolo su I.
4. Per iniziare il gioco, schiacciare il tasto giallo di Start (Fig. 5-g) presente sul semaforo a tre lampade (Fig. 5-h)
5. Posizionare il veicolo alla partenza della pista (Fig. 6-i) e procedere a caricarlo schiacciandolo verso il basso (fig. 7-l).
6. In contemporanea, le luci del semaforo si illuminano in sequenza: prima il rosso (fig 8-m), poi il giallo (fig. 8-n) e infine il verde (8-o).
7. Quando si termina di caricare, il veicolo parte di corsa in avanti. Più volte si preme l'auto più lunga sarà la corsa del veicolo
8. Il bimbo smette di caricare la Turbo Touch e, tempo pochi attimi, parte: se passa con il verde (fig. 9-p) una musica di festa accompagnata dall'ovazione del pubblico sottolinea il passaggio corretto. Se passa col rosso (fig. 9-q) il suono del fischietto e della sirena della polizia evidenzierà l'errore nella scelta della partenza. In caso di passaggio con la luce gialla (fig. 9-r) sarà accompagnato da una frenata e dal clacson, così da sottolineare la pericolosità della manovra.
9. Al termine della pista, la Turbo Touch passerà attraverso la cabina del camion (fig. 10-s) che si aprirà come un portellone lasciandola correre fuori dalla pista. Più carica avrà ricevuto, più il veicolo andrà distante.
10. Al termine del gioco, si raccomanda di spegnere sempre il gioco, posizionando il cursore del camion (fig.1-a) e del veicolo (fig. 4-e) su O.

ATTENZIONE: la posizione "I/DEMO" sull'interruttore è utilizzata solo a scopi espositivi all'interno del punto vendita. Assicurarsi di non utilizzare il prodotto in questa modalità poiché prevede una funzionalità limitata del prodotto.

INSERIMENTO E/O SOSTITUZIONE DELLE PILE

- La sostituzione delle pile deve essere sempre effettuata solo da parte di un adulto.
- Per sostituire le pile del camion: allentare la vite del portello (fig. 1-b) con un cacciavite, asportare il portello, rimuovere dal vano pile le pile scariche, inserire le pile nuove facendo attenzione a rispettare la corretta polarità di inserimento (come indicato sul prodotto), riposizionare il portello e serrare a fondo la vite.
- Per sostituire le pile del veicolo Turbo Touch: allentare la vite del portello (fig. 4–f) con un cacciavite, asportare il portello, rimuovere dal vano pile le pile scariche, inserire le pile nuove facendo attenzione a rispettare la corretta polarità di inserimento (come indicato sul prodotto), riposizionare il portello e serrare a fondo la vite.
- Utilizzare pile alcaline uguali o equivalenti al tipo raccomandato per il funzionamento di questo prodotto.
- Non mischiare batterie alkaline, standard (carbone-zinco) o ricaricabili (nickel-cadmio).
- Non mischiare tipi diversi di pile o pile scariche con pile nuove.
- Non lasciare le pile o eventuali utensili a portata dei bambini.
- Non porre in corto circuito i morsetti di alimentazione.
- Rimuovere sempre le pile scariche dal prodotto per evitare che eventuali perdite di liquido possano danneggiare il prodotto.
- Rimuovere sempre le pile in caso di non utilizzo prolungato del prodotto.
- Rimuovere le pile dal giocattolo prima del suo smaltimento.
- Non buttare le pile scariche nel fuoco o disperderle nell'ambiente, ma smaltirle operando la raccolta differenziata.
- Nel caso le pile dovessero generare delle perdite di liquido, sostituirle immediatamente, avendo cura di pulire l'alloggiamento delle pile e lavarsi accuratamente le mani in caso di contatto col liquido fuoriuscito.

• Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili: potrebbero esplodere.
• Non è consigliato l'utilizzo di batterie ricaricabili, potrebbe diminuire la funzionalità del giocattolo.
• Nel caso di utilizzo di batterie ricaricabili, estrarle dal giocattolo prima di ricaricarle ed effettuare la ricarica solo sotto la supervisione di un adulto.
• Il giocattolo non è progettato per funzionare con batterie sostituibili al Litio.

Questo prodotto è conforme alla Direttiva EU 2002/96/EC.
Il simbolo del cestino barrato riportato sull'apparecchio indica che il prodotto, alla fine della propria vita utile, dovendo essere trattato separatamente dai rifiuti domestici, deve essere conferito in un centro di raccolta differenziata per apparecchiature elettriche ed elettroniche oppure riconsegnato al rivenditore al momento dell'acquisto di una nuova apparecchiatura equivalente. L'utente è responsabile del conferimento dell'apparecchio a fine vita alle appropriate strutture di raccolta. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchio dismesso al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il riciclo dei materiali di cui è composto il prodotto. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta delle sanzioni amministrative di cui al D.lgs. n. 22/1997 (art.50 e seguenti del D.lgs 22/97).Per informazioni più dettagliate inerenti i sistemi di raccolta disponibili, rivolgersi al servizio locale di smaltimento rifiuti, o al negozio in cui è stato effettuato l'acquisto.

Questo prodotto è conforme alla Direttiva EU 2002/95/EC

Conformita' alla Direttiva EU 2006/66/EC
Il simbolo del cestino barrato riportato sulle pile indica che le stesse, alla
fine della propria vita utile, dovendo essere trattate separatamente dai rifiuti domestici,
devono essere conferite in un centro di raccolta differenziata oppure riconsegnate al rivenditore al momento dell'acquisto di pile ricaricabili e non ricaricabili nuove equivalenti.
L'eventuale simbolo chimico Hg, Cd, Pb, posto sotto al cestino barrato indica il tipo di sostanza contenuta nella pila: Hg=Mercurio, Cd=Cadmio, Pb=Piombo.
L'utente è responsabile del conferimento delle pile a fine vita alle appropriate strutture di raccolta al fine di agevolare il trattamento e il riciclaggio. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo delle pile esauste al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute umana e favorisce il riciclo delle sostanze di cui sono composte le pile. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta danni all'ambiente e alla salute umana. Per informazioni più dettagliate inerenti i sistemi di raccolta disponibili, rivolgersi al servizio locale di smaltimento rifiuti, o al negozio in cui è stato effettuato l'acquisto.

PULIZIA E MANUTENZIONE DEL GIOCO

• Per la pulizia del gioco utilizzare un panno morbido.
Non bagnare con acqua o altri liquidi
Non utilizzare prodotti abrasivi

• Proteggere il giocattolo da urti, calore, polvere, sabbia, umidità e acqua.

ARTSANA si riserva il diritto di modificare in qualsiasi momento e senza preavviso quanto descritto nel presente manuale di istruzioni
La riproduzione, la trasmissione, la trascrizione nonché la traduzione in altra lingua anche parziale in qualsiasi forma di questo manuale, sono assolutamente vietate senza la previa autorizzazione scritta da parte di ARTSANA

Fabbricato in Cina

Age: 2 years and over

Please read these instructions before use and keep for future reference.
The truck operates on 3 "AAA" 1.5 Volt type alkaline batteries (included) and the vehicle operates on 3 "AA" 1.5 Volt type alkaline batteries (not included). The batteries must be immediately replaced with new batteries after purchase.

For your child's safety:
CAUTION!
Before use, remove and dispose of any plastic bags and all other components belonging to the product's packaging (for example strings, fixing parts, etc.) and keep them out of children's reach.
WARNING
Check the product regularly for wear and for any damage. In case of visible damage, do not use the toy and keep it out of children's reach.

CAUTION!
The structure of the truck is not suitable to hold a child's weight. The toy must be used under adult supervision only. Do not use the toy in an improper way or different way to that recommended.

Warning!
- Do not touch the vehicle's wheels while it is functioning.
- Do not use the toy on the road.
- Do not use the toy on wet, sandy or dusty surfaces.
- Do not leave the toy near heat sources.
- Before use, ensure that the toy is not in any way damaged following transport, in such case the product must not be used and must be kept out of children's reach.
- Check the product regularly for wear and for any damage. In case of visible damage, do not use the toy and keep it out of children's reach.

TECHNICAL FEATURES
Fig. 1
a) Turbo Touch SpeedTruck on/off switch (II/I / O)
b) Turbo Touch SpeedTruck battery compartment cover
Fig. 2
c) Hook up/unhook button
Fig. 3
d) Turbo Touch SpeedTruck upper support
Fig. 4 (Turbo Touch Vehicle)
e) Turbo Touch car on/off switch (I/O)
f) Turbo Touch car battery compartment cover
Fig. 5
g) Start button
h) Three light traffic light
Fig. 6
i) Turbo Touch vehicle start position
Fig. 7
l) Turbo Touch vehicle load system
Fig. 8
m) Red light
n) Yellow light
o) Green light
Fig. 9
p) Going through the green light
q) Going through the red light
r) Going through the yellow light
Fig. 10
s) Front hatch

TOY INTRODUCTION

A free wheeled truck that changes into a track for TURBO TOUCH car racing. The track is equipped with a three light operating traffic light: red, yellow and green.
A TURBO TOUCH FASTBLUE vehicle is already included in the sales package.
This line of cars is electrically charged and the cars operate by simply "pressing" the vehicle itself. The more the vehicle is pressed down, the further the distance run by the vehicle.
The Turbo Touch is positioned at the racing track's starting point. After a short musical introduction, pressing the start button, the traffic light activates the traditional light sequence accompanied by increasingly faster "BIPS", whilst the child charges the vehicle, as the light turns green, it lets the vehicle run.
The child will have to learn to coordinate its movements (vehicle activation and charging) referring to the traffic light flow, so as to succeed in letting the Turbo Touch vehicles pass only when the green light comes on.
In fact, if the Turbo Touch passes on the green light, applause and ovation by the watching fans sound effects activate.
If the car sets off on the red light, the starting officials whistle and siren will signal incorrect start off.
Instead, if the car goes through on the yellow light, the tyres will screech and the truck will blow the horn warning to be more careful in going through the traffic light.
Sound and traffic light coordination and charging the vehicle activity is a way to develop cognitive skills and stimulate the child's motor coordination. In the beginning, it will let the Turbo Touch race when it wants, observing what happens. Then, getting acquainted with the sound effects related to the different passages, it will learn to allow the vehicle through at the right moment.

TOY OPERATION

1. Switch truck on by moving the on/off switch (fig. 1-a) placed underneath the truck on II.
2. To transform the truck into a track, simply press the side buttons (fig.2-c) placed on the product's "hat" and unfasten it, open the upper support of the truck (fig. 3-d) and spread it out on the floor. This way the track is open and ready for use.
3. Switch the Turbo Touch vehicle on by moving the on/off switch (fug. 4-e) placed under the vehicle to the I position.
4. To start play, press the yellow Start button (Fig. 5-g) placed on the three-light traffic light (Fig. 5-h).
5. Place the vehicle at the start off point on the track (Fig. 6-i) and charge it by pressing it down (fig. 7-l).
6. The traffic lights light up simultaneously in sequence: first the red light (fig. 8-m), then the yellow light (fig. 8-n) and lastly the green light (8-o).
7. Once finished charging, the vehicle races off ahead. The more the car is pressed, the longer the vehicle will run.
8. The child stops charging the Turbo Touch and it starts off after a few seconds: if it goes through the green light (fig. 9-p) a celebration music accompanied by the standing ovation of the watching fans indicates that it has passed correctly. If it goes through the red light (fig. 9-q) the police officials whistle and a siren will signal incorrect start off. If it goes through the yellow light (fig. 9-r) the tyres will screech and the truck will blow the horn indicating a dangerous manoeuvre.
9. At the end of the race track, the Turbo Touch will go through the truck's cabin (fig. 10-s) that opens like a hatch letting it run off the track. The more it was charged, the further the vehicle will go.
10. When finished playing, it is always recommended to switch the toy off by moving the truck's (fig.1-a) and the vehicle's switch (fig. 4-e) onto the O position.

WARNING: the „I/DEMO" position on the switch is for demonstrative purposes only at the sales point. Ensure that the product is not used in this mode as it has a limited function.

INSERTING AND/OR REPLACING BATTERIES

- Battery replacement must always be performed by an adult.
- To replace the truck's batteries: loosen the screw on the hatch (fig. 1-b) with a screwdriver, remove flat batteries from the battery compartment, insert new batteries making sure the polarity is correct (as indicated on the product), replace the hatch and screw tightly.
- To replace the Turbo Touch vehicle batteries: loosen the screw on the hatch (fig. 4–f) with a screwdriver, remove flat batteries from the battery compartment, insert new batteries making sure the polarity is correct (as indicated on the product), replace the hatch and screw tightly.
- Always use same or equivalent alkaline type batteries as those recommended to operate this product.
- Do not mix alkaline standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not mix different types of batteries or flat batteries with new ones.
- Keep batteries or any tools out of children's reach.
- Do not short circuit the feed clamps.
- Always remove flat batteries from the product so as to avoid damages by possible leakage.
- Always remove batteries in case the product is not used for long periods.
- Remove the batteries from the toy before disposal.
- Do not throw flat batteries into fire or disperse in the environment but dispose through separate refuse collection.

• Should the batteries leak, replace them immediately, ensure sure the battery compartment is cleaned and wash hands thoroughly is case of contact with the liquid.
• Do not try recharging unchargeable batteries: they may explode.
• It is not recommended to use rechargeable batteries as they may decrease product's functionality.
• If using rechargeable batteries, remove them from the toy before recharging and recharge under adult supervision only.
• The product is not designed to operate with replaceable Litio batteries.

THIS PRODUCT COMPLIES WITH EU DIRECTIVE 2002/96/EC.
The crossed bin symbol on the appliance indicates that the product, at the end of its life, must be disposed of separately from domestic waste, either by taking it to a separate waste disposal site for electric and electronic appliances or by returning it to your dealer when you buy another similar appliance. The user is responsible for taking the appliance to a special waste disposal site at the end of its life. If the disused appliance is collected correctly as separate waste, it can be recycled, treated and disposed of ecologically; this avoids a negative impact on both the environment and health, and contributes towards the recycling of the product's materials. For further information regarding the waste disposal services available, contact your local waste disposal agency or the shop where you bought the appliance.

THIS PRODUCT COMPLIES WITH EU DIRECTIVE 2002/95/EC

THIS PRODUCT COMPLIES WITH EC DIRECTIVE 2006/66/EC
The crossed bin symbol on the batteries or product pack indicates that, at the end of their life, they must not be disposed of as urban refuse. They must be disposed of separately from domestic waste, either by taking them to a separate waste disposal site for batteries or by returning them to your dealer when you buy similar rechargeable or non-rechargeable batteries.
The chemical symbols Hg, Cd, Pb, printed under the crossed bin symbol, indicate the type of substance contained in the batteries: Hg=Mercury, Cd=Cadmium, Pb=Led.
The user is responsible for taking the batteries to a special waste disposal site at the end of their life, so that they can be treated and recycled. If the spent batteries are collected correctly as separate waste, they can be recycled, treated and disposed of ecologically; this avoids a negative impact on both the environment and human health, and contributes towards the recycling of the batteries' substances. Non-compliance with the norms on battery disposal damages the environment and human health. For further information regarding the waste disposal services available, contact your local waste disposal agency or the shop where you bought the batteries.

TOY CLEANING AND MAINTENANCE
• Use a soft cloth to clean the toy
Do not wet with water or other liquids
Do not use abrasive products

Protect the toy from blows, heat, dust, sand, humidity and water.

ARTSANA reserves the right to modify the description in this instructions leaflet at any moment and without prior notice.
The reproduction, transmission, transcription as well as even partial translation into another language in any way of this instructions leaflet, is absolutely forbidden without prior written consent on behalf of ARTSANA.

Made in China

Âge: à partir de 2 ans

Avant l'utilisation, lire et conserver ces instructions pour toute consultation ultérieure.
Le camion fonctionne avec 3 piles alcalines type "AAA" de 1,5 Volt (incluses). Les piles incluses dans le produit au moment de l'achat ne sont fournies que pour la démonstration sur le point de vente et doivent être remplacées juste après l'achat.

Pour la sécurité de votre enfant :

ATTENTION !
Avant l'utilisation, ôter et éliminer tous les sachets en plastique éventuels et tous les éléments qui ne font pas partie du produit (ex. cordons, éléments de fixation, etc.) et les tenir hors de la portée de l'enfant.

Attention !
La structure du camion n'est pas conçue pour supporter le poids d'un enfant.
L'utilisation du jouet doit se faire uniquement sous la surveillance d'un adulte.
Ne pas utiliser le jouet de façon incorrecte ou autrement que selon les recommandations.

Attention !
- Ne pas toucher les roues du véhicule quand celui-ci fonctionne.
- Ne pas utiliser le jouet dans la rue.
- Ne pas utiliser le jouet sur des surfaces mouillées, sableuses ou poussiéreuses.
- Ne pas laisser le jouet près de sources de chaleur.
- Avant l'utilisation, s'assurer que le produit et tous ses éléments sont ne montrent pas de détériorations dues au transport, auquel cas, ne pas utiliser le produit et le tenir hors de la portée des enfants.
- Vérifier régulièrement l'état d'usure du produit et la présence de détériorations éventuelles. En cas de dommage, ne pas utiliser le jouet et le tenir hors de la portée des enfants.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES
Fig. 1
a) interrupteur marche/arrêt (II/I/O) Turbo Touch SpeedTruck
b) Couvercle du compartiment des piles Turbo Touch SpeedTruck
Fig. 2
c) Boutons de fermeture/ouverture de la piste
Fig. 3
d) Support supérieur Turbo Touch SpeedTruck
Fig. 4 (Véhicule Turbo Touch)
e) Interrupteur marche/arrêt (I/O) véhicule Turbo Touch
f) Couvercle du compartiment à piles du véhicule Turbo Touch
Fig. 5
g) Bouton de départ
h) Feu tricolore
Fig. 6
i) Position de départ du véhicule Turbo Touch
Fig. 7
l) Système de chargement du véhicule Turbo Touch
Fig. 8
m) Feu rouge
n) Feu orange
o) Feu vert
Fig. 9
p) Passage au vert
q) Passage à l'orange
r) Passage au rouge
Fig. 10
s) Coffre avant

INTRODUCTION AU JEU

Ce jouet est un camion à roues libres qui se transforme en piste sur laquelle on peut faire rouler les voitures de la gamme TURBO TOUCH. La piste est munie d'un feu tricolore : rouge, orange et vert.
Un véhicule, la TURBO TOUCH FASTBLUE, est déjà inclus dans l'emballage de vente.
Les voitures de cette gamme sont à chargement électrique et s'actionnent simplement en «appuyant» dessus. Plus on appuie sur le véhicule posé par terre, plus il va loin.
Mettre la Turbo Touch au départ de la piste. Quand on appuie sur le bouton de Départ, après une brève musique d'introduction le feu tricolore lance la séquence traditionnelle de lumières, accompagnée de «bips» de plus en plus rapides, tandis que l'enfant charge la voiture jusqu'à ce que, au vert, il la laisse partir.
L'enfant apprend à coordonner ses mouvements (allumage et chargement du véhicule) en suivant les changements de couleur du feu tricolore pour réussir à ne faire partir le véhicule que quand le feu est vert.
Lorsque la Turbo Touche passe au feu vert, des effets sonores reproduisant des applaudissements et des ovations du public retentissent.
Lorsqu'elle passe au feu rouge, on entend des coups de sifflet et une sirène de la Police pour indiquer que le départ a eu lieu au mauvais moment.
Lorsqu'elle passe au feu orange, la voiture avance mais on entend un crissement de pneu et des coups de klaxon pour inciter l'enfant à faire plus attention.
La coordination entre sons et lumières du feu tricolore et activité de chargement du véhicule constituent pour l'enfant une façon de développer ses capacités cognitives et de stimuler sa coordination motrice. Au début il fera partir la Turbo Touche quand il le voudra en observant ce qu'il se passe. Par la suite, se familiarisant avec les effets sonores liés aux différents départs, il apprendra à faire partir le véhicule au bon moment.

FONCTIONNEMENT DU JOUET

1. Pour allumer le camion, placer le levier de l'interrupteur marche/arrêt (fig. 1-a) situé sous le camion sur II.
2. Pour transformer le camion en piste, enfoncer simplement les boutons latéraux (fig. 2-c) situés sous la 'casquette' du camion et le décrocher ; ouvrir le support supérieur du camion (fig. 3-d) et le poser par terre. La piste est ainsi ouverte et prête à servir.
3. Pour allumer le véhicule Turbo Touch, placer le levier de l'interrupteur marche/arrêt (fig. 4-e) situé sous le véhicule sur I.
4. Pour commencer à jouer, appuyer sur le bouton jaune Marche (fig. 5-g) situé au dessus du le feu tricolore (fig. 5-h).
5. Poser le véhicule sur le départ de la piste (fig. 6-i) et le charger en appuyant dessus (fig. 7-l).
6. Les lumières du feu tricolore s'allument en séquence : d'abord rouge (fig. 8-m), puis orange (fig. 8-n) et pour finir vert (fig. 8-o).
7. Quand on arrête de le charger, le véhicule part en avant à toute allure. Plus on appuie sur le véhicule, plus il va loin.
8. L'enfant arrête de charger la Turbo Touch et, quelques instants après, la lâche : s'il passe au vert (fig. 9-p), une musique joyeuse accompagnée des ovations du public souligne le départ correct. S'il passe au rouge (fig. 9-q), le son du sifflet et une sirène de police marquent l'erreur du moment du départ. En cas de passage à l'orange (fig. 9-r), on entend un crissement de pneu et un coup de klaxon pour souligner la manœuvre dangereuse.
9. En bout de piste, la Turbo Touch passe à travers la cabine du camion (fig. 10-s) qui s'ouvre comme un portail et la laisse rouler hors de piste. Plus le véhicule aura été chargé, plus il roulera loin.
10. A la fin du jeu, nous recommandons de toujours éteindre le jouet en plaçant curseur du camion (fig. 1-a) et du véhicule (fig. 4-e) sur O.

ATTENTION : la position «I/DEMO» n'a qu'un but d'exposition sur le point de vente. S'assurer de ne pas utiliser le produit dans ce mode dont le fonctionnement est limité.

MISE EN PLACE ET/OU REMPLACEMENT DES PILES

- Le remplacement des piles doit toujours être fait par un adulte.
- Pour remplacer les piles du camion : desserrer la vis du couvercle du compartiment des piles (fig. 1-b) à l'aide d'un tournevis, ôter le couvercle, enlever les piles usagées, introduire les piles neuves en veillant à respecter la polarité (comme indiquée sur le produit), remettre le couvercle en place et revisser à fond.
- Pour remplacer les piles du véhicule : desserrer la vis du couvercle du compartiment des piles (fig. 4-f) à l'aide d'un tournevis, ôter le couvercle, enlever les piles usagées, introduire les piles neuves en veillant à respecter la polarité (comme indiquée sur le produit), remettre le couvercle en place et revisser à fond.
- Utiliser des piles alcalines identiques ou équivalentes au type de piles recommandé pour le fonctionnement de ce produit.
- Ne pas mélanger de piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne pas mélanger différents types de piles ou des piles usagées avec des piles neuves.
- Ne pas laisser de piles ou des outils éventuels à portée des enfants.
- Ne pas provoquer de court-circuit avec les bornes d'alimentation.

• Toujours enlever les piles usagées pour éviter que d'éventuelles fuites de liquide n'endommagent le produit.
• Toujours enlever les piles si le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
• Enlever les piles du jouet avant de le jeter.
• Ne pas jeter les piles usagées dans le feu ou dans la nature mais les traiter séparément des ordures ménagères.
• Si les piles provoquent des fuites de liquide, les remplacer immédiatement en prenant soin de nettoyer le compartiment des piles et vous laver soigneusement les mains en cas de contact avec le liquide.
• Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables : elles risquent d'exploser.
• L'utilisation de piles rechargeables est déconseillée car elles pourraient réduire le fonctionnement du jouet.
• En cas d'utilisation de piles rechargeables, les extraire du jouet avant de les recharger et procéder à la recharge uniquement sous la surveillance d'un adulte.
• Jouet non conçu pour fonctionner avec des piles au lithium.

PRODUIT CONFORME A LA DIRECTIVE EU 2002/96/EC

Le symbole de la poubelle barrée apposé sur le produit indique qu'à la fin de la vie du produit, celui-ci doit être traité séparément des ordures ménagères et être envoyé dans un centre de tri sélectif pour appareils électriques et électroniques, ou remis au revendeur au moment de l'achat d'un nouvel appareil équivalent. L'usager est responsable de l'envoi de l'appareil lorsqu'il ne fonctionne plus aux structures de récupération appropriées. Un tri sélectif adéquat pour envoyer l'appareil inutilisé au recyclage, au traitement ou à une élimination compatible avec l'environnement aide à prévenir d'éventuels effets négatifs sur l'environnement et la santé et favorise le recyclage des matériaux qui composent le produit. L'élimination abusive du produit par l'utilisateur donne lieu aux sanctions administratives prévues au D.lgs. n° 22/1997 (art. 50 et suivants du D.lgs 22/97). Pour plus d'informations sur les systèmes de tri disponibles, adressez-vous au service local en charge du ramassage des ordures ou au magasin où a été acheté le produit.

PRODUIT CONFORME A LA DIRECTIVE EU 2002/95/EC.

Conformité à la directive EU 2006/66/EC.

Le symbole de la poubelle barrée apposé sur les piles ou sur l'emballage du produit indique qu'à la fin de la vie du produit, comme il doit être traité séparément des ordures domestiques, il ne doit pas être éliminé comme déchet urbain mais être envoyé dans un centre de tri sélectif pour appareils électrique et électroniques, ou remis au revendeur au moment de l'achat de nouvelles piles rechargeables ou non rechargeables. Le symbole chimique Hg, Cd, Pb dessiné sous la poubelle barrée indique la substance contenue dans la pile : Hg=Mercure, Cd=Cadmium, Pb=Plomb. L'utilisateur est responsable de l'envoi des piles en fin de vie aux structures de récupération appropriées pour en faciliter le traitement et le recyclage. Un tri sélectif adéquat pour envoyer l'appareil inutilisé au recyclage, au traitement ou à une élimination compatible avec l'environnement aide à prévenir d'éventuels effets négatifs sur l'environnement et la santé et favorise le recyclage des matériaux contenus dans les piles. L'élimination abusive du produit par l'utilisateur provoque des dommages à l'environnement et compromet la santé. Pour plus d'informations sur les systèmes de ramassage disponibles, adressez-vous au service local en charge du ramassage des ordures ou au magasin où a été acheté le produit.

NETTOYAGE ET ENTRETIEN DU JOUET

• Pour nettoyer le jouet, utiliser un chiffon doux.
Ne pas le mouiller avec de l'eau ou d'autres liquides
Ne pas utiliser de produits abrasifs

• Protéger soigneusement le jouet des chocs, de la chaleur, de la poussière, du sable, de l'humidité et de l'eau.

ARTSANA se réserve le droit de modifier à tout moment et sans préavis ce qui est décrit dans cette notice d'utilisation.
La reproduction, transmission, transcription et traduction, même partielle, dans une autre langue, sous quelque forme que ce soit, de cette notice sont absolument interdites sans l'autorisation écrite préalable d'ARTSANA

Fabriqué en Chine

Alter: ab 2 Jahren

Diese Gebrauchsanleitung vor dem Gebrauch lesen und für weiteres Nachschlagen aufbewahren.
Der Laster funktioniert mit 3 Alkalibatterien Typ „AAA" zu 1,5 V (enthalten) und der Pkw mit 3 Alkalibatterien Typ „AA" zu 1,5 V (nicht enthalten). Die Batterien müssen sofort nach dem Kauf durch neue ersetzt werden.

Für die Sicherheit Ihres Kindes:
ACHTUNG!
⚠ Vor der Verwendung eventuell vorhandene Kunststoffbeutel und alle Teile der Produkt-Verpackung entfernen und entsorgen (zum Beispiel Befestigungsriemen, Klammern, usw.) oder für das Kind unzugänglich aufbewahren.
HINWEISE
Überprüfen Sie die Struktur des Produktes regelmäßig auf Beschädigungen. Falls Schäden oder Verschleiß erkannt werden, das ⚠ Spielzeug nicht verwenden und für Kinder unzugänglich machen.
ACHTUNG
Die Struktur des Lasters hält das Körpergewicht eines Kindes nicht aus.
Der Gebrauch des Spiels darf nur unter Aufsicht von Erwachsenen erfolgen.
Das Spiel nicht unsachgemäß oder anders als empfohlen verwenden.

⚠ **Achtung!**
- Nicht die Räder des Fahrzeugs berühren, wenn es in Betrieb ist.
- Das Spielzeug nicht auf der Straße benutzen.
- Das Spielzeug nicht auf nassen, sandigen oder staubigen Flächen benutzen.
- Das Spielzeug nicht in der Nähe von Wärmequellen abstellen.
- Vor dem Gebrauch überprüfen, ob das Produkt und seine Bestandteile während des Transportes nicht beschädigt wurden. In diesem Fall darf das Produkt nicht verwendet werden und muss für Kinder unzugänglich aufbewahrt werden.
- Überprüfen Sie die Struktur des Produktes regelmäßig auf Beschädigungen. Falls Schäden oder Verschleiß erkannt werden, das Spielzeug nicht verwenden und für Kinder unzugänglich machen.

TECHNISCHE EIGENSCHAFTEN
Abb. 1
a) Ein-/Aus-Schalter (II/I / O) Turbo Touch SpeedTruck
b) Batteriefachdeckel Turbo Touch SpeedTruck
Abb. 2
c) Einklink-/Ausklink-Taste der Rennstrecke
Abb. 3
d) Obere Halterung Turbo Touch SpeedTruck
Abb. 4 (Turbo Touch-Fahrzeug)
e) Ein-/Aus-Schalter (I/O) Turbo Touch Auto
f) Batteriefachdecke Turbo Touch Auto
Abb. 5
g) Start-Taste
h) Dreilicht-Ampel
Abb. 6
i) Startposition des Turbo Touch Autos
Abb. 7
l) Aufziehsystem des Turbo Touch Autos
Abb. 8
m) Rotes Licht
n) Gelbes Licht
o) Grünes Licht
Abb. 9
p) Durchfahrt bei Grün
q) Durchfahrt bei Rot
r) Durchfahrt bei Gelb
Abb. 10
s) Klappe vorn

ANLEITUNG FÜR DAS SPIELZEUG

Ein Laster mit freilaufenden Rädern, der sich in eine Rennstrecke verwandelt, auf der die Autos aus der Produktreihe TURBO TOUCH fahren können. Die Rennstrecke hat eine Ampel mit drei funktionierenden Lichtern: Rot, Gelb und Grün.
Ein TURBO TOUCH FASTBLUE-Auto, ist bereits in der Verkaufspackung enthalten.
Die Autos dieser Linie werden elektrisch aufgezogen und durch einfaches „Drücken" des Fahrzeugs selbst gestartet. Je mehr das Fahrzeug auf den Boden gedrückt wird, umso länger fährt es.
Das Turbo Touch Auto wird an den Anfang der Rennstrecke gestellt. Drückt man auf die Start-Taste, schaltet die Ampel nach einer kurzen musikalischen Einleitung die traditionelle Lichterfolge ein, die von immer schneller werdenden „BIP"-Tönen begleitet wird, während das Kind das Fahrzeug lädt, bis es das Fahrzeug bei Grün lossausen lässt.
Das Kind muss die Koordination seiner Bewegungen lernen (Einschalten und Aufziehen des Fahrzeugs) und sich dabei nach dem Ampelbetrieb richten, damit es ihm gelingt, das Turbo Touch Auto nur dann durchfahren zu lassen, wenn sich das grüne Licht einschaltet:
Wenn das Turbo Touch Auto bei Grün durchfährt, schalten sich Klangeffekte mit Publikumsbeifall ein.
Fährt es stattdessen bei Rot durch, merkt das Kind durch den Pfiff und die Sirene der Polizei, dass die Durchfahrt zum falschen Zeitpunkt erfolgt ist.
Wenn dagegen die Ampel auf Gelb steht und das Auto trotzdem durchfährt, quietschen die Reifen und der Laster hupt, um darauf hinzuweisen, dass man beim Durchfahren an der Ampel besser aufpassen muss.
Die Koordination zwischen den Tönen und Lichtern der Ampel und dem Aufziehen des Fahrzeugs dienen dazu, die kognitiven Fähigkeiten des Kindes zu entwickeln und seine motorische Koordination anzuregen. Am Anfang lässt das Kind das Turbo Touch Auto laufen, wann es will und beobachtet, was geschieht. Später lernt es durch die Gewöhnung an die Klangeffekte bei den verschiedenen Durchfahrten, das Fahrzeug im richtigen Moment durchfahren zu lassen.

GEBRAUCH DES SPIELS

1. Den Laster einschalten, indem der Ein-/Aus-Schalthebel (Abb. 1-a) unter dem Laster auf II gestellt wird.
2. Um den Laster in eine Rennstrecke zu verwandeln, müssen einfach nur die Seitentasten (Abb. 2-c) an dem „Hütchen" des Trucks gedrückt werden, so dass die Rennstrecke aufgeklappt werden kann. Den oberen Teil des Lasters öffnen (Abb. 3-d) und auf dem Boden ausbreiten. Auf diese Weise ist die Rennstrecke offen und betriebsbereit.
3. Das Turbo Touch Fahrzeug einschalten, indem der Ein-/Aus-Schalthebel (Abb. 4-e) unter dem Laster auf I gestellt wird.
4. Um mit dem Spielen zu beginnen, die gelbe Start-Taste drücken (Abb. 5-g), die sich an der Ampel befindet (Abb. 5-h).
5. Das Auto an seinen Startplatz stellen (Abb. 6-i) und durch Drücken nach unten aufziehen (Abb. 7-l).
6. Gleichzeitig leuchten die Ampellichter in folgender Reihenfolge auf: zuerst das rote (Abb. 8-m), dann das gelbe (Abb. 8-n) und zum Schluss das grüne (8-o).
7. Ist das Auto aufgezogen, startet es sofort durch. Je öfter man auf das Auto drückt, umso länger fährt es.
8. Das Kind hört mit dem Aufziehen des Turbo Touch Autos auf und wenige Sekunden später startet es durch: Wenn es bei Grün durchfährt (Abb. 9-p) zeigt eine festliche Musik mit Publikumsbeifall die korrekte Durchfahrt an: Wenn es bei Rot durchfährt (Abb. 9-q), zeigen der Pfiff und die Sirene der Polizei den Fehler bei der Startwahl an. Beim Durchfahren bei Gelb (Abb. 9-r) hört man das Quietschen der Bremsen und die Hupe, um anzuzeigen, dass das Manöver gefährlich war.
9. Am Ende der Rennstrecke fährt das Turbo Touch Auto durch die Kabine des Lasters (Abb. 10-s), die sich wie eine Klappe öffnet und das Auto aus der Rennstrecke auslaufen lässt. Je stärker das Fahrzeug aufgezogen ist, umso weiter fährt es.
10. Nach dem Spielen sollte das Spielzeug stets ausgeschaltet werden, indem die Schalter des Lasters (Abb. 1-a) und des Autos (Abb. 4-e) auf O gestellt werden.

ACHTUNG! Die Position „I/DEMO" an dem Schalter wird nur für Ausstellungszwecke in der Verkaufsstelle verwendet. Vergewissern Sie sich, dass das Produkt nicht mit dieser Modalität verwendet wird, da sie eine eingeschränkte Funktionsfähigkeit des Produktes vorsieht.

BATTERIEN EIN- UND/ODER ERSETZEN

- Der Austausch der Batterien darf stets nur durch einen Erwachsenen erfolgen.
- Zum Austauschen der Batterien des Lasters: Die Schraube des Fachs (Abb. 1-b) mit einem Schraubenzieher abschrauben, die Abdeckung abnehmen, die leeren Batterien aus dem Batteriefach nehmen, die neuen Batterien einsetzen – dabei die Einsetzrichtung beachten (wie auf dem Produkt angegeben) –, die Abdeckung wieder aufsetzen und die Schraube gut festziehen.
- Zum Austauschen der Batterien des Turbo Touch-Autos: Die Schraube des Fachs (Abb. 4-f) mit einem Schraubenzieher abschrauben, die Abdeckung abnehmen, die leeren Batterien aus dem Batteriefach nehmen, die neuen Batterien einsetzen – dabei die Einsetzrichtung beachten (wie auf dem Produkt angegeben) –, die Abdeckung wieder aufsetzen und die Schraube gut festziehen.
- Die gleichen oder gleichwertigen Alkalibatterien benutzen, die für dieses Produkt vorgesehen sind.
- Nicht Alkalibatterien, Standardbatterien (Zink-Karbon) oder wiederaufladbare Batterien (Nickel-Kadmium) zusammen benutzen.

- Nicht verschiedene Batterietypen oder neue und verbrauchte Batterien zusammen benutzen.
- Die Batterien oder eventuelles Werkzeug für Kinder unzugänglich aufbewahren.
- Die Stromverbindungen nicht kurzschließen.
- Die leeren Batterien des Produktes immer entnehmen, um eventuelle Flüssigkeitsverluste, die das Produkt beschädigen könnten, zu vermeiden.
- Die Batterien im Falle einer längeren Nichtbenutzung des Produktes stets entnehmen.
- Die Batterien vor deren Entsorgung aus dem Spielzeug entnehmen.
- Die leeren Batterien nicht ins Feuer oder in die Umwelt werfen, sondern entsprechend den Vorschriften entsorgen.
- Sollten die Batterien auslaufen, müssen sie sofort ersetzt werden, wobei darauf zu achten ist, dass die Batterieaufnahme gereinigt werden muss und man sich im Falle einer Berührung mit der ausgelaufenen Flüssigkeit sorgfältig die Hände reinigen muss.
- Nicht versuchen, nicht-wiederaufladbare Batterien neu aufzuladen: Sie könnten explodieren.
- Von einer Verwendung wiederaufladbarer Batterien wird abgeraten, da sie die Funktionsfähigkeit des Spielzeugs beeinträchtigen könnten.
- Im Falle einer Verwendung wiederaufladbarer Batterien, sind diese aus dem Spielzeug zu nehmen, um sie wieder aufzuladen. Das Wiederaufladen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen vornehmen.
- Das Spielzeug wurde nicht für den Betrieb mit Lithium-Batterien entwickelt.

Dieses Produkt entspricht der EU-Richtlinie 2002/96/EC.
Die durchgestrichene Abfalltonne, die auf diesem Gerät abgebildet ist, bedeutet, dass dieses Produkt nach dem Ende seiner Betriebszeit getrennt von den Haushaltsabfällen zu entsorgen ist. Entweder sollte es an einer Sammelstelle für elektrische und elektronische Altgeräte abgegeben werden oder, bei Kauf eines neuen, äquivalenten Geräts, dem Verkäufer zurückgegeben werden. Der Verbraucher ist in jedem Falle verantwortlich für die ordnungsgemäße Entsorgung des Geräts nach Ende der Betriebszeit. Nur bei Abgabe des Geräts an einer geeigneten Sammelstelle können einerseits Werkstoffe und Materialien wieder verwendet werden und andererseits negative Folgen für Umwelt und Gesundheit ausgeschlossen werden. Nähere Auskunft bekommen Sie bei Ihrem örtlichen Amt für Abfallentsorgung oder in der Verkaufsstelle dieses Geräts.

Dieses Produkt entspricht der EU-Richtlinie 2002/95/EC.

Konformität mit der EU-Richtlinie 2006/66/EC
Die durchgestrichene Abfalltonne, die auf den Batterien abgebildet ist, bedeutet, dass diese nach dem Ende ihrer Betriebszeit getrennt von den Haushaltsabfällen zu entsorgen sind.
Entweder sollten sie an einer Sammelstelle für Altbatterien abgegeben werden oder, bei Kauf neuer, gleichwertiger wiederaufladbarer und nicht-wiederaufladbarer Batterien dem Verkäufer zurückgegeben werden.
Das eventuelle chemische Symbol Hg, Cd, Pb unter der durchgestrichenen Abfalltonne gibt den in der Batterie enthaltenen Substanztyp an: Hg = Quecksilber, Cd = Kadmium, Pb = Blei.
Der Verbraucher ist in jedem Falle für die ordnungsgemäße Entsorgung der Batterien nach Ende der Betriebszeit verantwortlich. Nur bei Abgabe der Batterien an einer geeigneten Sammelstelle ist es möglich, diese so zu verarbeiten, zu recyceln und umweltgerecht zu entsorgen, dass einerseits Werkstoffe und Materialien wieder verwendet werden und andererseits die ordnungsgemäße Entsorgung des Produktes durch den Benutzer, Schäden an Umwelt und der menschlichen Gesundheit als Folge vermeidet. Für weitere Informationen über die verfügbaren Entsorgungssysteme wenden Sie sich bitte an die zuständigen örtlichen Stellen oder an die Verkaufsstelle des Geräts.

REINIGUNG UND PFLEGE DES SPIELS
- Zur Reinigung des Spielzeugs ein weiches Tuch verwenden.
  Nicht mit Wasser oder anderen Flüssigkeiten in Berührung bringen.
  Keine Scheuermittel verwenden.

- Das Spielzeug vor Stößen, Hitze, Staub, Sand, Feuchtigkeit und Wasser schützen.

ARTSANA behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung die Beschreibung in der vorliegenden Gebrauchsanweisung zu ändern.
Die auch nur teilweise Reproduktion, Übertragung, Abschrift jeder Art sowie Übersetzung in andere Sprachen dieser Gebrauchsanweisung ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch ARTSANA strikt verboten.

Made in China

Edad: a partir de 2 años

Antes del uso leer estas instrucciones y conservarlas para futuras consultas.
El camión funciona con 3 pilas alcalinas tipo "AAA" de 1,5 voltios (incluidas) y el vehículo con 3 pilas alcalinas tipo "AA" de 1,5 voltios (no incluidas). Las pilas deben ser cambiadas inmediatamente después de la compra.

Para la seguridad de tu hijo:

⚠ **¡ATENCIÓN!**
Antes del uso quitar y eliminar las bolsas de plástico y todos los elementos que formen parte de la caja del producto (por ejemplo cordones, elementos de fijación, etc.) y mantenerlos fuera del alcance de los niños.

ADVERTENCIAS
Verificar regularmente el estado de desgaste del producto y la presencia de roturas. En caso de daños visibles no utilizar el juguete y mantenerlo fuera del alcance de los niños.

⚠ **ATENCIÓN**
La estructura del camión no es adecuada para sostener el peso de un niño.
Utilizar el juguete solo bajo la supervisión de un adulto.
No utilizar el juguete de manera inadecuada ni diversamente de cuanto explicado en las instrucciones.

⚠ **¡Atención!**
- No tocar las ruedas del vehículo cuando esté funcionando.
- No utilizar el juguete en la calle.
- No utilizar el juguete sobre superficies mojadas, con arena o polvo.
- No dejar el juguete cerca de fuentes de calor.
- Antes del uso comprobar que el producto y todos sus componentes no presentes daños debidos al transporte; en tal caso no utilizar el juguete y mantenerlo fuera del alcance de los niños.
- Verificar regularmente el estado de desgaste del producto y la presencia de roturas. En caso de daños visibles no utilizar el juguete y mantenerlo fuera del alcance de los niños.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS
Fig. 1
a) Interruptor de encendido/apagado (II/I / O) Turbo Touch SpeedTruck
b) Tapa del hueco de las pilas Turbo Touch SpeedTruck
Fig. 2
c) Botones de enganche/desenganche de la pista
Fig. 3
d) Soporte superior Turbo Touch SpeedTruck
Fig. 4 (Vehículo Turbo Touch)
e) Interruptor de encendido/apagado (I/O) coche Turbo Touch
f) Tapa del hueco de las pilas coche Turbo Touch
Fig. 5
g) Botón de arranque (Start)
h) Semáforo con tres luces
Fig. 6
i) Posición de salida del vehículo Turbo Touch
Fig. 7
l) Sistema de carga del vehículo Turbo Touch
Fig. 8
m) Luz roja
n) Luz ámbar
o) Luz verde
Fig. 9
p) Paso con luz verde
q) Paso con luz roja
r) Paso con luz ámbar
Fig. 10
s) Puerta delantera

INTRODUCCIÓN AL JUGUETE

Un camión con ruedas libres que se transforma en una pista sobre la que se pueden hacer correr los coches de la línea TURBO TOUCH. La pista tiene un semáforo con tres luces que funcionan: roja, ámbar y verde.
Un vehículo, el TURBO TOUCH FASTBLUE, ya está incluido en la caja.
Los coches de esta línea son de carga eléctrica y se accionan simplemente "apretando" el mismo vehículo. Cuantas más veces se presione el vehículo contra el suelo, mayor será la distancia que recorrerá.
El Turbo Touch se coloca al principio de la pista. Apretando el botón de arranque (Start), y tras una breve música de introducción, el semáforo activa la tradicional secuencia de luces acompañada por "BIPS" cada vez más rápidos, mientras que el niño carga el vehículo hasta que, cuando el semáforo se pone en verde, deja correr el vehículo.
El niño deberá aprender a coordinar sus movimientos (activación y carga del vehículo) con el semáforo, para conseguir hacer pasar el vehículo Turbo Touch sólo cuando se encienda la luz verde:
Si el Turbo Touch pasa con el semáforo en verde, se activan efectos sonoros de aplausos y de ovación del público.
Si pasa con el semáforo en rojo, el silbido y la sirena de la Policía indican que el paso se ha realizado en el momento equivocado.
Si por el contrario se pasa el semáforo en ámbar, se oirán un largo frenazo y el claxon del camión, para señalar que se debe estar más atento al semáforo.
La coordinación entre sonidos y luces del semáforo y la actividad de carga del vehículo es un modo para desarrollar las capacidades cognitivas y estimular la coordinación motora del niño. Al principio hará correr el Turbo Touch cuando lo desee y observará lo que sucede. Sucesivamente se familiarizará con los distintos efectos sonoros y aprenderá a hacer pasar el vehículo en el momento correcto.

FUNCIONAMIENTO DEL JUGUETE

1. Encender el camión colocando la palanca del interruptor de encendido/apagado (fig. 1-a) situada bajo el camión en la posición II.
2. Para transformar el camión en pista, simplemente apretar los botones laterales (fig. 2-c) que se encuentran en el "sombrero" del producto y desengancharlo; abrir el soporte superior del camión (fig. 3-d) y extenderlo por el suelo. De esta manera la pista queda abierta y preparada para el uso.
3. Encender el vehículo Turbo Touch colocando la palanca del interruptor de encendido/apagado (fig. 4-e) situada bajo el vehículo en la posición I.
4. Para comenzar a jugar, apretar el botón amarillo de arranque (Start) (Fig. 5-g) que se encuentra en el semáforo (Fig. 5-h)
5. Colocar el vehículo en la salida de la pista (Fig. 6-i) y cargarlo apretándolo hacia abajo (fig. 7-l).
6. Al mismo tiempo, las luces del semáforo se iluminan en secuencia: primero la luz roja (fig 8-m), después la ámbar (fig. 8-n) y por último la verde (8-o).
7. Cuando se termina de cargar, el vehículo sale disparado hacia adelante. Cuantas más veces se apriete el vehículo, más larga será la carrera del mismo.
8. El niño deja de cargar el Turbo Touch y éste parte enseguida: si pasa con la luz verde (fig. 9-p) una música de fiesta acompañada por la ovación del público subraya que la salida ha sido correcta. Si pasa con la luz roja (fig. 9-q) el sonido del silbato y de la sirena de la policía señalarán el error en la elección del momento de salida. En caso de salida con la luz ámbar (fig. 9-r) se oirá un frenazo y un claxon, para señalar que se ha realizado una maniobra peligrosa.
9. Al final de la pista, el Turbo Touch pasará a través de la cabina del camión (fig. 10-s) que se abrirá como una puerta dejándolo correr fuera de la pista. Cuanto más se haya cargado el vehículo, más lejos llegará.
10. Cuando se termine de jugar, se recomienda apagar siempre el juguete, colocando el cursor del camión (fig.1-a) y el del vehículo (fig. 4-e) en la posición O.

ATENCIÓN: la posición «I/DEMO» del interruptor solo se utiliza para demostraciones en el punto de venta. Asegurarse de no utilizar el juguete en esta modalidad, ya que la funcionalidad del juguete en ella es limitada.

INTRODUCCIÓN Y/O CAMBIO DE LAS PILAS

- La sustitución de las pilas correrá siempre por cuenta de un adulto.
- Para sustituir las pilas del camión: aflojar el tornillo de la tapa (fig. 1-b) con un destornillador, quitar la tapa, sacar las pilas descargadas e introducir las pilas nuevas, teniendo cuidado de respetar la polaridad de inserción correcta (tal y como viene indicado en el producto), volver a colocar la tapa y apretar bien el tornillo.
- Para sustituir las pilas del vehículo Turbo Touch: aflojar el tornillo de la tapa (fig. 4–f) con un destornillador, quitar la tapa, sacar las pilas descargadas e introducir las pilas nuevas, teniendo cuidado de respetar la polaridad de inserción correcta (tal y como viene indicado en el producto), volver a colocar la tapa y apretar bien el tornillo.
- Utilizar pilas alcalinas, iguales o equivalentes al tipo que se aconseja para hacer funcionar este producto.
- No mezclar pilas alcalinas, estándar (carbón o zinc) ni recargables (níquel-cadmio).
- No se deben mezclar tipos distintos de pilas, ni pilas descargadas con pilas nuevas.
- No dejar las pilas ni otros instrumentos al alcance de los niños.

- No poner en corto circuito los bornes de alimentación.
- Retirar siempre las pilas agotadas del producto para evitar que eventuales pérdidas de líquido puedan dañarlo.
- Retirar siempre las pilas en caso de inutilización prolongada del producto.
- Retirar las pilas del juguete antes de tirarlo.
- No tirar al fuego ni al cubo de basura las pilas descargadas, sino eliminarlas depositándolas en el contenedor correspondiente.
- Si las pilas perdieran líquido, cambiarlas inmediatamente, teniendo cuidado de limpiar el hueco de las pilas y lavarse cuidadosamente las manos en caso de contacto con el líquido derramado.
- Las pilas no recargables no se deben recargar: podrían estallar.
- No se aconseja el uso de baterías recargables, podría disminuir la funcionalidad del juguete.
- En caso de que se utilicen baterías recargables, extraerlas del juguete antes de recargarlas y efectuar la recarga sólo bajo la supervisión de un adulto.
- El juguete no ha sido diseñado para funcionar con pilas de Litio.

Este producto es conforme a la Directiva EU 2002/96/EC.
El símbolo de la papelera tachada que se encuentra en el aparato indica que el producto, al final de su vida útil, deberá eliminarse separadamente de los desechos domésticos y, por lo tanto, deberá entregarse a un centro de recogida selectiva para aparatos eléctricos y electrónicos o al vendedor cuando compre un nuevo aparato similar. El usuario es responsable de entregar el aparato agotado a las estructuras apropiadas de recogida. La adecuada recogida selectiva para el envío sucesivo del aparato fuera de uso al reciclaje, al tratamiento y a la eliminación compatible con el ambiente, contribuye a evitar posibles efectos negativos en el ambiente y en la salud y favorece el reciclaje de los materiales de los que está compuesto el producto. Para informaciones más detalladas inherentes a los sistemas de recogida disponibles, diríjase al servicio local de eliminación de desechos, o a la tienda donde compró el aparato.

Este producto es conforme a la Directiva EU 2002/95/EC

Conformidad a la Directiva EU 2006/66/EC
El símbolo de la papelera tachada que se encuentra en las pilas indica que las mismas, al final de su vida útil, deberán eliminarse separadamente de los desechos domésticos y, por lo tanto, deberán entregarse a un centro de recogida selectiva o al vendedor cuando se compren pilas nuevas, recargables o no recargables.
Los símbolos químicos Hg, Cd, Pb, situados debajo de la papelera tachada indican el tipo de sustancia que la pila contiene: Hg= Mercurio, Cd= Cadmio, Pb= Plomo.
El usuario es responsable de entregar las pilas agotadas a las estructuras apropiadas de recogida, para facilitar el tratamiento y el reciclaje. La adecuada recogida selectiva para el envío sucesivo de las pilas gastadas al reciclaje, al tratamiento y a la eliminación compatible con el ambiente, contribuye a evitar posibles efectos negativos en el ambiente y en la salud y favorece el reciclaje de las sustancias de las que están compuestas las pilas. La eliminación inadecuada de las pilas por parte del usuario provoca daños al medio ambiente y a la salud pública. Para informaciones más detalladas inherentes a los sistemas de recogida disponibles, diríjase al servicio local de eliminación de desechos, o a la tienda donde compró las pilas.

LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO DEL JUGUETE

- Para limpiar el juguete utilizar un paño suave.
  No mojar con agua u otros líquidos
  No utilizar productos agresivos

- Proteger el juguete de los golpes, el calor, el polvo, la arena, la humedad y el agua.

ARTSANA se reserva el derecho de modificar en cualquier momento y sin previo aviso este manual de instrucciones.
Quedan absolutamente prohibidas la reproducción, la transmisión, la transcripción y la traducción a otro idioma, incluso parcial y en cualquier forma de este manual, sin la autorización previa por escrito de ARTSANA

Fabricado en China

Idade: a partir dos 2 anos

Antes da utilização, leia e conserve estas instruções para consultas futuras.
O camião funciona com 3 pilhas alcalinas tipo "AAA" de 1,5 Volt (incluídas) e o veículo com 3 pilhas alcalinas tipo "AA" de 1,5 Volt (não incluídas). As pilhas incluídas no produto devem ser substituídas por pilhas novas, imediatamente depois da compra.

Para a segurança do seu filho:

ATENÇÃO!
Antes da utilização, remova eventuais sacos de plástico e todos os elementos que fazem parte da embalagem do brinquedo (por exemplo: elásticos, cintas de plástico, etc.) e mantenha-os fora do alcance das crianças.

ADVERTÊNCIAS
Verifique com regularidade o estado de desgaste do brinquedo e a existência de eventuais danos. No caso de detectar algum componente danificado, não utilize o brinquedo e mantenha-o fora do alcance das crianças.

ATENÇÃO!
A estrutura do camião não está preparada para suportar o peso de uma criança.
A utilização do brinquedo deve ser sempre vigiada por um adulto.
Não permita que o brinquedo seja utilizado de modo impróprio ou diferente do recomendado.

Atenção!
- Não toque nas rodas do veículo quando este estiver em funcionamento.
- Não utilize este brinquedo na estrada.
- Não utilize este brinquedo em superfícies molhadas, arenosas ou poeirentas.
- Não deixe o brinquedo nas proximidades de fontes de calor.
- Verifique, antes da utilização, se o produto e todos os seus componentes não apresentam eventuais danos causados pelo transporte. Caso detecte algo danificado, não utilize o produto e mantenha-o fora do alcance das crianças.
- Verifique com regularidade o estado de desgaste do brinquedo e a existência de eventuais danos. No caso de detectar algum componente danificado, não utilize o brinquedo e mantenha-o fora do alcance das crianças.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS
Fig. 1
a) Interruptor para ligar/desligar (II/I / O) o camião Turbo Touch SpeedTruck
b) Tampa do compartimento das pilhas do camião Turbo Touch SpeedTruck
Fig. 2
c) Botões de encaixe /desencaixe da pista
Fig. 3
d) Suporte superior do veículo Turbo Touch SpeedTruck
Fig. 4 (Veículo Turbo Touch)
e) Interruptor para ligar/desligar (I/O) o automóvel Turbo Touch
f) Tampa do compartimento das pilhas do automóvel Turbo Touch
Fig. 5
g) Botão Start
h) Semáforo com três luzes
Fig. 6
i) Posição de partida do veículo Turbo Touch
Fig. 7
l) Sistema de recarga do veículo Turbo Touch
Fig. 8
m) Luz vermelha
n) Luz amarela
o) Luz verde
Fig. 9
p) Passagem com o verde
q) Passagem com o vermelho
r) Passagem com o amarelo
Fig. 10
s) Porta anterior

APRESENTAÇÃO DO BRINQUEDO

Um camião com rodas direccionáveis que se transforma numa pista para as corridas dos veículos da linha TURBO TOUCH. A pista dispõe de um semáforo com três luzes que funcionam realmente: vermelha, amarela e verde.
Um veículo, o TURBO TOUCH FASTBLUE, está incluído na embalagem.
Os automóveis desta linha são de recarga eléctrica e são accionados simplesmente "premindo" o próprio veículo . Quanto mais vezes for premido no chão, maior será a distância que o veículo percorrerá.
O veículo Turbo Touch deve ser colocado no início da pista. Premindo o botão Start, depois de uma breve melodia de apresentação, o semáforo activa a tradicional sequência de luzes, acompanhada por sinais sonoros cada vez mais rápidos, entretanto a criança recarrega o veículo até que ao aparecer o verde o deve deixar correr.
Deste modo, a criança aprende a coordenar os movimentos (activação e recarga do veículo) em correspondência com as luzes do semáforo, para conseguir que o veículo Turbo Touch parta somente quando aparecer a luz verde.
Efectivamente, se o veículo Turbo Touch partir com o semáforo verde, activam-se os efeitos sonoros de aplauso e de ovação do público.
Se partir com o vermelho, um apito e a sirene da Polícia indicam que a partida foi efectuada no momento errado.
No caso do automóvel passar com o semáforo amarelo, activar-se-á o som de uma travagem e a buzina do camião, indicando que é necessária mais atenção na passagem do semáforo.
A coordenação entre os sons e as luzes do semáforo e a actividade de recarga do veículo é um modo para desenvolver a capacidade cognitiva e estimular a coordenação motora da criança. Inicialmente, a criança deixará o veículo Turbo Touch correr quando desejar, observando o que acontece. Em seguida, depois de observar os efeitos sonoros relacionados com as diferentes cores do semáforo, irá aprender a deixar o veículo partir no momento certo.

FUNCIONAMENTO DO BRINQUEDO

1. Ligue o camião, colocando a patilha do interruptor para ligar/desligar (fig. 1-a), existente por baixo do camião, na posição II.
2. Para transformar o camião em pista, basta simplesmente premir os botões laterais (fig. 2-c), existentes no "chapéu" do produto e soltá-lo; abrir o suporte superior do camião (fig. 3-d) e estendê-lo no chão. Deste modo, a pista fica aberta e pronta para a utilização.
3. Ligue o veículo Turbo Touch colocando a patilha do interruptor para ligar/desligar (fig. 4-e), existente por baixo do veículo, na posição I.
4. Para começar a brincar, prima o botão amarelo Start (Fig. 5-g), existente no semáforo (Fig. 5-h).
5. Posicione o veículo no início da pista (Fig. 6-i) e comece a recarregá-lo, premindo-o para baixo (fig. 7-l).
6. Entretanto, as luzes do semáforo iluminam-se em sequência: primeiro o vermelho (fig. 8-m), depois o amarelo (fig. 8-n) e por último o verde (8-o).
7. Quando acabar de recarregar, o veículo corre em frente rapidamente. Quanto mais vezes for premido, maior será a distância percorrida pelo veículo.
8. A criança deixa de recarregar o veículo Turbo Touch e, poucos segundos depois este parte: se passar com o verde (fig. 9-p), uma melodia de festa acompanhada por uma ovação do público assinala a passagem correcta. Se passar com o vermelho (fig. 9-q), um apito e a sirene da Polícia indicam que a partida foi efectuada no momento errado. No caso do automóvel passar com o semáforo amarelo (fig. 9-r), activar-se-á o som de uma travagem e a buzina do camião, indicando que a manobra efectuada é perigosa.
9. No final da pista, o veículo Turbo Touch passará através da cabina do camião (fig. 10-s) que se abrirá como uma porta, deixando-o correr fora da pista. Quanto mais recarga tiver sido efectuada, maior será a distância que o veículo percorrerá.
10. No final da utilização, recomenda-se que desligue sempre o brinquedo, colocando o cursor do camião (fig.1-a) e do veículo (fig. 4-e) na posição O.

ATENÇÃO: a posição "I/DEMO" indicada no interruptor deve ser utilizada exclusivamente para a demonstração no interior do ponto de venda. Certifique-se de que não está a utilizar o brinquedo nessa modalidade pois essa prevê um funcionamento limitado do produto.

COLOCAÇÃO E/OU SUBSTITUIÇÃO DAS PILHAS

- A substituição das pilhas deve ser sempre efectuada exclusivamente por um adulto.
- Para substituir as pilhas do camião: desaperte o parafuso da tampa (fig. 1-b) com uma chave de fendas, remova a tampa, retire do compartimento as pilhas gastas, coloque as pilhas novas, tendo o cuidado de as posicionar respeitando a polaridade (conforme indicado no produto), coloque a tampa e aperte a fundo o parafuso.
- Para substituir as pilhas do veículo Turbo Touch: desaperte o parafuso da tampa (fig. 4–f) com uma chave de fendas, remova a tampa, retire do compartimento as pilhas gastas, coloque as pilhas novas, tendo o cuidado de as posicionar respeitando a polaridade (conforme indicado no produto), coloque a tampa e aperte a fundo o parafuso.
- Utilize pilhas alcalinas iguais ou equivalentes ao tipo recomendado para o funcionamento do brinquedo.
- Não misture pilhas alcalinas com pilhas standard (carvão-zinco) ou com pilhas recarregáveis (níquel-cádmio).

- Não misture tipos ou marcas diferentes de pilhas nem pilhas gastas com pilhas novas.
- Não deixe as pilhas ou eventuais ferramentas ao alcance das crianças.
- Não coloque em curto-circuito os contactos eléctricos.
- Retire sempre as pilhas gastas do brinquedo para evitar que eventuais perdas de líquido o possam danificar.
- Retire sempre as pilhas se o brinquedo não for utilizado durante um longo período de tempo.
- Se deitar fora o brinquedo, retire previamente as pilhas.
- Não deite as pilhas gastas no lume nem no lixo normal. Coloque-as nos contentores adequados para recolha diferenciada das mesmas.
- No caso de se verificarem perdas de líquido das pilhas, retire-as imediatamente, limpe cuidadosamente o compartimento das pilhas e lave muito bem as mãos, no caso de contacto com o líquido.
- Não tente recarregar pilhas não recarregáveis: poderão explodir.
- Não é aconselhada a utilização de pilhas recarregáveis; poderão prejudicar o correcto funcionamento do brinquedo.
- No caso de utilizar pilhas recarregáveis, retire-as do brinquedo antes de as recarregar. A recarga deve ser efectuada somente sob a vigilância de um adulto.
- Este brinquedo não está preparado para funcionar com pilhas de Lítio.

Este produto é conforme à Directiva EU 2002/96/EC.
O símbolo do lixo com a barra contido no aparelho indica que o produto, ao terminar a própria vida útil, deve ser eliminado separadamente dos lixos domésticos, e deve ser levado a um centro de recolha diferenciada para aparelhagens eléctricas e electrónicas ou entregue ao revendedor onde for comprada uma nova aparelhagem equivalente. O utente é responsável pela entrega do aparelho às estruturas apropriadas de recolha no fim da sua vida útil. A recolha apropriada diferenciada para o posterior encaminhamento do aparelho inutilizado à reciclagem, ao tratamento e à eliminação compatível com o ambiente, contribui para evitar possíveis efeitos negativos no ambiente e na saúde e facilitar a reciclagem dos materiais com os quais o produto é composto. Para informações mais detalhadas inerentes aos sistemas de recolha disponíveis, procure o serviço local de eliminação de lixos, ou dirija-se à loja onde foi efectuada a compra.

Este produto é conforme à Directiva EU 2002/95/EC.

CONFORMIDADE COM A DIRECTIVA EU 2006/66/EC
O símbolo do caixote do lixo com a cruz contido nas pilhas ou na embalagem do produto, indica que as mesmas, ao terminar a própria vida útil, devem ser eliminadas separadamente dos lixos domésticos, não devem ser eliminadas junto com o lixo doméstico mas devem ser colocadas num centro de recolha diferenciada ou entregues ao revendedor onde forem compradas novas pilhas recarregáveis ou não recarregáveis equivalentes.
O eventual símbolo químico Hg, Cd, Pb, existente por baixo do símbolo do caixote do lixo com a cruz, indica o tipo de substância contida na pilha: Hg=Mercúrio, Cd=Cádmio, Pb=Chumbo.
O utente é responsável pela entrega das pilhas às estruturas apropriadas de recolha no fim da sua vida útil. A recolha apropriada diferenciada para o posterior encaminhamento das pilhas gastas à reciclagem, ao tratamento e à eliminação compatível com o ambiente, contribui para evitar possíveis efeitos negativos no ambiente e na saúde e facilitar a reciclagem dos materiais com os quais as pilhas são compostas. Se o utente não respeitar estas indicações prejudica o ambiente e a saúde humana. Para informações mais detalhadas inerentes aos sistemas de recolha disponíveis, procure o serviço local de eliminação de lixos, ou dirija-se à loja onde foi efectuada a compra.

LIMPEZA E MANUTENÇÃO DO BRINQUEDO

- Para a limpeza do brinquedo utilize um pano macio.
  Não molhe com água ou com qualquer outro líquido.
  Não utilize produtos abrasivos.

- Proteja o brinquedo dos choques, do calor, do pó, da areia, da humidade e da água.

A ARTSANA reserva-se o direito de modificar, em qualquer momento e sem pré-aviso, quanto descrito neste livro de instruções.
A reprodução, a transmissão, a transcrição assim como a tradução noutras línguas, mesmo parcial e sob qualquer forma deste livro de instruções são absolutamente proibidas, sem a prévia autorização escrita por parte da ARTSANA.

Fabricado na China

Leeftijd: vanaf 2 jaar

Lees voor het gebruik de instructies en bewaar ze voor eventuele latere raadpleging.
De vrachtwagen werkt op 3 "AAA" batterijen van 1,5 Volt (inbegrepen) en het voertuig op 3 "AA" batterijen van 1,5 Volt (niet inbegrepen). De batterijen moeten na aankoop onmiddellijk door nieuwe batterijen worden vervangen.

Voor de veiligheid van je kind:

LET OP!
Verwijder vóór het gebruik eventuele plastic zakken en alle onderdelen die deel uitmaken van de verpakking van het product (bijv. banden, bevestigingselementen, enz.) en houd deze buiten het bereik van kinderen.

WAARSCHUWINGEN
Controleer het product regelmatig op slijtage en eventuele gebreken. Gebruik het speelgoed in geval van zichtbare schade niet en houd het buiten het bereik van kinderen.

LET OP
De structuur van de vrachtwagen is niet geschikt om het gewicht van een kind te dragen.
Het speelgoed mag uitsluitend onder toezicht van een volwassene worden gebruikt.
Gebruik het speelgoed niet anders dan wordt aanbevolen.

Let op!
- Kom niet aan de wielen van het voertuig als het in werking is.
- Gebruik het speelgoed niet op de straat.
- Gebruik het speelgoed niet op natte, zanderige of stoffige oppervlakken.
- Laat het speelgoed niet in de buurt van warmtebronnen staan.
- Controleer voor het gebruik dat het artikel en zijn onderdelen niet beschadigd zijn tijdens het transport. In dat geval mag het artikel niet worden gebruikt en dient het buiten het bereik van kinderen te worden gehouden.
- Controleer het product regelmatig op slijtage en eventuele gebreken. Gebruik het speelgoed in geval van zichtbare schade niet en houd het buiten het bereik van kinderen.

TECHNISCHE KENMERKEN
Fig. 1
a) Aan/uit (II/I / O) schakelaar Turbo Touch SpeedTruck
b) Deksel batterijenvakje Turbo Touch SpeedTruck
Fig. 2
c) Vergrendel/ontgrendelknoppen racebaan
Fig. 3
d) Steun bovenkant Turbo Touch SpeedTruck
Fig. 4 (Turbo Touch Voertuig)
e) Aan/uit (I/O) schakelaar Turbo Touch auto
f) Batterijenvakje Turbo Touch auto
Fig. 5
g) Startknop
h) Stoplicht met drie lampen
Fig. 6
i) Startstand Turbo Touch voertuig
Fig. 7
l) Laadsysteem Turbo Touch voertuig
Fig. 8
m) Rood licht
n) Oranje licht
o) Groen licht
Fig. 9
p) Door het groene licht rijden
q) Door het rode licht rijden
r) Door het oranje licht rijden
Fig. 10
s) Voorklep

INLEIDING TOT HET SPEELGOED

Een vrachtwagen met vrije wielen, die een racebaan wordt, waarop de auto's van de TURBO TOUCH lijn kunnen racen. De piste heeft een stoplicht met drie echt werkende lichten: rood, oranje en groen.
Eén voertuig, de TURBO TOUCH FASTBLUE zit al in de verkoopverpakking.
De auto's van deze lijn zijn elektrische voertuigen, die in werking wordt gesteld door gewoon op het voertuig zelf "te drukken". Hoe vaker het voertuig op de grond wordt gedrukt, hoe groter de afstand dat het aflegt.
De Turbo Touch moet aan het begin van de racebaan worden gezet. Door op de startknop te drukken, schakelt het stoplicht na een kort inleidend muziekje de traditionele lichtvolgorde in samen met een steeds vluggere pieptoon, terwijl het kind het voertuig oplaadt tot hij het voertuig laat racen, zodra het stoplicht op groen springt.
Het kind moet leren zijn bewegingen te coördineren (starten en opladen van het voertuig) door zich aan het tempo van het stoplicht aan te passen, zodat het lukt het Turbo Touch voertuig er alleen door te laten rijden als het op groen staat:
als de Turbo Touch door groen licht rijdt, zijn geluidseffecten in de vorm van applaus en juichen van het publiek te horen.
Als hij door rood licht rijdt, geven het fluitje en de sirene van de politie aan dat hij op het verkeerde moment is doorgereden.
Als het stoplicht echter op oranje staat en hij rijdt door, is er een lang gerem en de claxon van de vrachtwagen te horen, om duidelijk te maken dat hij beter moet uitkijken met het doorrijden bij het stoplicht.
De coördinatie tussen geluiden en lichten van het stoplicht en het opladen van het voertuig is een manier om de cognitieve vaardigheden te ontwikkelen en de motorische coördinatie van het kind te stimuleren. In het begin laat hij de Turbo Touch racen wanneer hij dat wil en kijkt hij wat er gebeurt. Vervolgens raakt hij vertrouwd met de geluidseffecten, die bij de verschillende stappen horen en leert hij het voertuig op het goede moment door te laten rijden.

WERKING VAN HET SPEELGOED

1. Zet de vrachtwagen aan door de onder de vrachtwagen aangebrachte aan/uit schakelaar op II te zetten (fig. 1-a).
2. Om de vrachtwagen in racebaan te veranderen, druk je gewoon op de knoppen aan de zijkant (fig. 2-c), die zich op de bovenkant van het product bevinden en koppel je hem los. Open de bovenste steun van de vrachtwagen (fig. 3-d) en leg hem op de grond. Op die manier is de racebaan geopend en klaar voor gebruik.
3. Zet het Turbo Touch voertuig aan door de onder het voertuig aangebrachte aan/uit schakelaar op I te zetten (fig. 4-e).
4. Om het speelgoed te beginnen, druk je op de gele startknop (Fig. 5-g) op het stoplicht met drie lampen (Fig. 5-h).
5. Zet het voertuig aan het begin van de racebaan (Fig. 6-i) en laad het op door hem omlaag te drukken (fig. 7-l).
6. Tegelijkertijd gaan de lichten van het stoplicht in volgorde branden: eerst rood (fig. 8-m), vervolgens oranje (fig. 8-n) en ten slotte groen (8-o).
7. Als het klaar is met opladen, rijdt het voertuig hard vooruit. Hoe vaker op de auto wordt gedrukt, hoe groter de afstand, die het voertuig aflegt
8. Het kind stopt met de Turbo Touch op te laden en korte tijd later rijdt hij weg: als hij door groen licht rijdt (fig. 9-p), verduidelijkt een feestmuziekje samen met gejuich van het publiek dat hij het goed heeft gedaan. Als hij door het rood rijdt (fig. 9-q), verduidelijken het geluid van een fluitje en de sirene van de politie dat het voertuig op het verkeerde moment weggereden is. Als hij door oranje licht rijdt (fig. 9-r), is gerem en een claxon te horen, om het gevaar van de manoeuvre duidelijk te maken.
9. Aan het einde van de racebaan rijdt de Turbo Touch door de cabine van de vrachtwagen (fig. 10-s), die als een klep wordt geopend om hem buiten de racebaan te laten racen. Hoe meer het voertuig geladen is, hoe groter de afstand die hij aflegt.
10. Na gebruik moet het speelgoed altijd worden uitgezet door de cursor van de vrachtwagen (fig. 1-a) en van het voertuig (fig. 4-e) op 0 te zetten.

LET OP: de stand "I/DEMO" op de schakelaar wordt alleen gebruikt ter demonstratie in het verkooppunt. Verzeker je ervan dat je het product niet op deze stand gebruikt, omdat het hierop maar beperkt werkt.

DE BATTERIJEN AANBRENGEN EN/OF VERVANGEN

- De batterijen mogen altijd uitsluitend door een volwassene worden vervangen.
- Om de batterijen van de vrachtwagen te vervangen: draai de schroef van het klepje (fig. 1-b) los met behulp van een schroevendraaier, verwijder het klepje, haal de lege batterijen uit het batterijenvakje, zet er de nieuwe batterijen in en zorg ervoor dat de polen op de juiste plaats zitten (zoals aangegeven op het artikel), zet het klepje weer op zijn plaats terug en draai de schroef goed vast.
- Om de batterijen van het Turbo Touch voertuig te vervangen: draai de schroef van het klepje (fig. 4-f) los met behulp van een schroevendraaier, verwijder het klepje, haal de lege batterijen uit het batterijenvakje, zet er de nieuwe batterijen in en zorg ervoor dat de polen op de juiste plaats zitten (zoals aangegeven op het artikel), zet het klepje weer op zijn plaats terug en draai de schroef goed vast.
- Gebruik dezelfde of gelijkwaardige alkaline batterijen als aanbevolen voor de werking van dit product.
- Meng geen alkaline-, standaard- (kool-zink) of herlaadbare (nikkel-cadmium) batterijen met elkaar.

- Meng geen verschillende soorten batterijen, of lege met nieuwe batterijen.
- Houd de batterijen of eventueel gereedschap buiten het bereik van kinderen.
- Zorg ervoor dat er geen kortsluiting tussen de voedingsklemmen ontstaat.
- Verwijder de lege batterijen altijd uit het product om te voorkomen dat ze lekken en zo het artikel zouden kunnen beschadigen.
- Verwijder de batterijen altijd, als het artikel gedurende langere tijd niet wordt gebruikt.
- Verwijder de batterijen uit het speelgoed, voordat je het weggooit.
- Gooi de lege batterijen niet in het vuur en laat ze niet in het milieu achter, maar gooi ze via de gescheiden afvalverwerking weg.
- Indien de batterijen mochten lekken, vervang je ze onmiddellijk en maak je het batterijvakje schoon. Was goed je handen in geval van aanraking met de gelekte vloeistof.
- Probeer niet om niet herlaadbare batterijen op te laden: deze zouden kunnen ontploffen.
- Het is niet raadzaam herlaadbare batterijen te gebruiken. Deze kunnen de werking van het speelgoed verminderen.
- Indien herlaadbare batterijen worden gebruikt, haal je deze uit het speelgoed voordat je ze herlaadt. Laad ze alleen op onder toezicht van een volwassene.
- Het speelgoed is niet ontworpen voor werking op vervangbare batterijen op lithium.

Dit product is conform de EU richtlijn 2002/96/EC.
Het symbool van de doorgestreepte prullenmand op het apparaat betekent dat het product aan het eind van zijn leven moet worden toevertrouwd aan een centrum voor gescheiden afvalverwerking voor elektrische en elektronische apparaten, of bij de aankoop van een nieuw gelijkwaardig apparaat aan de dealer moet worden teruggegeven, aangezien het afzonderlijk van het huisvuil moet worden weggegooid. De gebruiker is er verantwoordelijk voor dat het apparaat aan het eind van zijn leven aan de geschikte centra voor gescheiden afvalverwerking wordt toevertrouwd. Een goede gescheiden afvalverwerking om het afgedankte apparaat vervolgens naar de recycling te sturen en overeenkomstig het milieu te behandelen en af te danken, draagt ertoe bij mogelijke negatieve effecten op het milieu en de gezondheid te voorkomen en bevordert de recycling van de materialen waaruit het product is samengesteld. Voor meer gedetailleerde informatie over de recyclage van dit product en de beschikbare ophaalsystemen, wend je je tot de lokale dienst voor afvalophaling of tot de winkel waar je het product hebt gekocht.

Dit product is conform de EU-richtlijn 2002/95/EC

Conform de EU-richtlijn 2006/66/EC
Het symbool met de doorgestreepte vuilnisbak op de batterijen, geeft aan dat deze op het
einde van hun levenscyclus afzonderlijk van het gewoon huishoudelijk afval,
naar een centrum voor gescheiden afvalophaling moeten worden gebracht, of worden terugbezorgd aan de verkoper op het moment waarop nieuwe herlaadbare en gelijkaardige niet herplaadbare batterijen worden aangekocht.
Het eventuele chemische symbool Hg, Cd, Pb onder de doorgestreepte vuilnisbak geeft de inhoud van de batterij aan: Hg=kwik, Cd=cadmium, Pb=lood.
De gebruiker is er verantwoordelijk voor de batterijen op het einde van hun levenscyclus naar een structuur voor afvalophaling te brengen om de verwerking en de recycling ervan te bevorderen. Een goede gescheiden afvalverwerking om de afgedankte batterijen vervolgens naar de recycling te sturen en overeenkomstig het milieu te behandelen en af te danken, draagt ertoe bij mogelijke negatieve effecten op het milieu en de gezondheid te voorkomen en bevordert de recycling van de materialen waaruit de batterijen bestaan. Als het product illegaal door de gebruiker wordt afgedankt, heeft dit schade aan het milieu en de gezondheid tot gevolg. Wend je voor meer informatie over de beschikbare inzamelsystemen tot de plaatselijke afvalverwerkingsdienst, of tot de winkel waar je het artikel hebt gekocht.

REINIGING EN ONDERHOUD VAN HET SPEELGOED

- Gebruik een zachte doek om het speelgoed te reinigen.
  Niet met water of andere vloeistoffen natmaken
  Geen schuurmiddelen gebruiken

- Bescherm het speelgoed tegen stoten, warmte, stof, zand, vocht en water.

ARTSANA behoudt zich het recht voor op elk willekeurig moment en zonder dit vooraf aan te kondigen wijzigingen aan te brengen aan wat beschreven wordt in deze handleiding
Het is absoluut verboden om deze handleiding of zelfs delen eruit in welke vorm dan ook te reproduceren, door te zenden, over te nemen of in een andere taal te vertalen, zonder daartoe eerst schriftelijke toestemming te hebben ontvangen van ARTSANA

Vervaardigd in China

Ikäsuositus: yli 2-vuotiaille

Lue ohjeet ennen käyttöä ja säilytä ne tulevaa tarvetta varten.
Kuorma-auto toimii kolmella "AAA"-tyyppisellä 1,5 voltin alkaliparistolla (sisältyvät pakkaukseen) ja auto kolmella "AA"-tyyppisellä 1,5 voltin paristolla (eivät sisälly pakkaukseen). Paristot on vaihdettava uusiin heti oston jälkeen.

Lapsesi turvallisuuden tähden:

⚠ **HUOMIO!**
Ennen käyttöä irrota ja poista mahdolliset muovipussit ja kaikki tuotteen pakkauksen osat (esim. narut, kiinnikkeet jne.) ja pidä ne poissa lapsen ulottuvilta.

VAROTOIMENPITEET
Tarkista tuotteen kunto säännöllisesti. Mikäli lelu on ilmeisen vahingoittunut, sitä ei saa käyttää ja se on pidettävä poissa lasten ulottuvilta.

⚠ **HUOMIO**
Kuorma-auton runko ei kestä lapsen painoa.
Lelua saa käyttää ainoastaan aikuisen valvonnassa.
Lelua ei saa käyttää sopimattomalla tai ohjeista poikkeavalla tavalla.

⚠ **Huomio!**
- Ajoneuvon liikkuessa sen pyöriä ei saa koskea.
- Lelua ei saa käyttää kadulla.
- Lelua ei saa käyttää märillä, hiekkaisilla tai pölyisillä pinnoilla.
- Älä säilytä lelua lähellä lämmönlähteitä.
- Varmista ennen käyttöä, ettei tuote eikä mikään sen osista ole vahingoittunut kuljetuksen aikana. Vahingoittunutta lelua ei saa käyttää ja sitä on säilytettävä kaukana lasten ulottuvilta.
- Tarkista tuotteen kunto säännöllisesti. Mikäli lelu on ilmeisen vahingoittunut, sitä ei saa käyttää ja se on pidettävä poissa lasten ulottuvilta.

TEKNISET OMINAISUUDET
Kuva 1
a) Turbo Touch Speed Truck kuorma-auton päälle/poiskytkentävipu (II/I / O)
b) Turbo Touch Speed Truck kuorma-auton paristotilan kansi
Kuva 2
c) Ajoradan kiinnitys/irrotuspainikkeet
Kuva 3
d) Turbo Touch SpeedTruck kuorma-auton ylempi kannatin
Kuva 4 (Turbo Touch ajoneuvo)
e) Turbo Touch auton päälle/poiskytkentävipu (I/O)
f) Turbo Touch auton paristotilan kansi
Kuva 5
g) Start-painike
h) Kolmen lampun liikennevalo
Kuva 6
i) Turbo Touch ajoneuvon lähtöasento
Kuva 7
l) Turbo Touch ajoneuvon latausjärjestelmä
Kuva 8
m) Punainen valo
n) Keltainen valo
o) Vihreä valo
Kuva 9
p) Ohitus vihreän valon palaessa
q) Ohitus punaisen valon palaessa
r) Ohitus keltaisen valon palaessa
Kuva 10
s) Etuluukku

LELUN ESITTELY

Vapailla pyörillä varustettu kuorma-auto, joka muuntuu TURBO TOUCH-sarjan autojen ajoradaksi. Rataan kuuluu kolmen toimivan valon (punainen, keltainen ja vihreä) liikennevalo.
Myyntipakkaus sisältää jo yhden ajoneuvon nimeltä TURBO TOUCH FASTBLUE.
Tämän sarjan autot ladataan sähköisesti ja ne käynnistetään "painamalla" itse ajoneuvoa. Mitä useamman kerran ajoneuvoa painetaan alustaa vasten, sitä pitemmän matkan se kulkee.
Turbo Touch asetetaan ajoradan alkupäähän. Start-nappia painettaessa liikennevalo käynnistää lyhyen alkumusiikin jälkeen perinteisen valosarjan, jota seuraa "piip" koko ajan nopeammin lapsen ladatessa ajoneuvoa. Valon vaihtuessa vihreäksi hän laskee auton liikkeelle.
Lapsen on opittava koordinoimaan liikkeensä (ajoneuvon käynnistys ja lataus) liikennevalon mukaan pystyäkseen laskemaan ajoneuvon liikkeelle vain silloin kun vihreä valo syttyy:
Jos Turbo Touch ohittaa liikennevalon sen ollessa vihreä, käynnistyvät aplodit ja yleisön suosionosoitukset.
Jos auto ohittaa liikennevalon sen ollessa punainen, pilli ja poliisiauton sireeni ilmoittavat, että ohitus on tapahtunut väärällä hetkellä.
Sen sijaan jos auto ohittaa liikennevalon sen ollessa keltainen, kuuluu pitkä jarrutus ja kuorma-auton äänimerkki ilmoittaa, että on oltava tarkempi liikennevaloa ohitettaessa.
Koordinointi äänten ja liikennevalojen välillä ja ajoneuvon lataustoiminto ovat tapa kehittää kognitiivisiä taitoja ja antaa virikkeitä lapsen liikkeiden koordinoinnille. Aluksi lapsi ajeluttaa Tubo Touchia mielensä mukaan, huomioiden mitä tapahtuu. Seuraavaksi tutustuessaan erilaisiin ohituksiin liittyviin ääniefekteihin hän oppii lähettämään ajoneuvon liikkeelle oikealla hetkellä.

LELUN TOIMINTO

1. Käynnistä kuorma-auto asettamalla sen alla oleva päälle/poiskytkentäkatkaisijan vipu (kuva 1-a) kohtaan II.
2. Muuntaaksesi kuorma-auton ajoradaksi paina tuotteen "hatulla" olevia sivupainikkeita (kuva 2-c) ja irrota hattu; avaa kuorma-auton ylempi kannatin (kuva 3-d) ja levitä se lattialle. Tällä tavoin ajorata on käyttövalmis.
3. Käynnistä Turbo Touch ajoneuvo asettamalla ajoneuvon alla oleva päälle/poiskytkentäkatkaisijan vipu (kuva 4-e) kohtaan I.
4. Aloittaaksesi leikin paina kolmen lampun liikennevalolla (kuva 5-h) olevaa keltaista Start-painiketta (kuva 5-g)
5. Aseta ajoneuvo ajoradan alkupäähän (kuva 6-i) ja lataa se alaspäin painamalla (kuva 7-l).
6. Samanaikaisesti liikennevalot syttyvät peräjälkeen: ensin punainen (kuva 8-m), sitten keltainen (kuva 8-n) ja lopuksi vihreä (8-o).
7. Kun lataaminen on lopetettu, ajoneuvo lähtee vaudilla eteenpäin. Mitä useamman kerran autoa painetaan, sitä pitempi on ajoneuvon ajama matka.
8. Lapsi lakkaa lataamasta Turbo Touchia ja muutama hetki sen jälkeen se lähtee liikkeelle: jos se ohittaa liikennevalon sen ollessa vihreä (kuva 9-p), yleisön suosionosoitusten säestämä juhlamusiikki alleviivaa asianmukaisen ohituksen. Jos auto ohittaa liikennemerkin kun valo on punainen (kuva 9-q), pillin vihellys ja poliisiauton sireeni ilmoittavat väärästä lähtövalinnasta. Mikäli ohitus tapahtuu valon ollessa keltainen (kuva 9-r), kuuluu jarrutuksen ääni ja äänitorven törähdys merkiksi ohituksen vaarallisuudesta.
9. Ajoradan päässä Turbo Touch ajaa läpi kuorma-auton hytin (kuva 10-s), joka aukeaa kuin luukku sallien auton ajaa ulos radalta. Mitä enemmän auto on ladattu, sitä kauemmaksi se ajaa.
10. Leikin loputtua lelu on aina kytkettävä pois päältä asettamalla kuorma-auton (kuva 1-a) ja ajoneuvon (kuva 4-e) kytkin asentoon 0.

HUOMIO: katkaisijalla olevaa asentoa "I/DEMO" käytetään ainoastaan lelun esittelyyn myyntipisteessä. Varmista ettet käytä tuotetta tässä vaihtoehdossa, koska lelun toiminto on silloin rajoitettu.

PARISTOJEN ASENNUS JA VAIHTO

- Vain aikuinen saa vaihtaa paristot uusiin.
- Kuorma-auton paristojen vaihtamiseksi kierrä luukun (kuva 1-b) ruuvi auki ruuvimeisselillä ja irrota luukku. Poista paristotilasta tyhjentyneet paristot ja aseta uudet paristot paikoilleen niiden oikeiden napaisuuksien mukaan (tuotteeseen merkittyjen ohjeiden mukaisesti). Aseta luukku takaisin paikalleen ja kierrä ruuvi tiukkaan kiinni.
- Turbo Touch ajoneuvon paristojen vaihtamiseksi kierrä luukun (kuva 4-f) ruuvi auki ruuvimeisselillä ja irrota luukku. Poista paristotilasta tyhjentyneet paristot ja aseta uudet paristot paikoilleen niiden oikeiden napaisuuksien mukaan (tuotteeseen merkittyjen ohjeiden mukaisesti). Aseta luukku takaisin paikalleen ja kierrä ruuvi tiukkaan kiinni.
- Käytä tuotteen toimintoon samanlaisia tai suositeltua paristotyyppiä vastaavia alkaliparistoja.
- Älä sekoita keskenään alkali-, standardi- (hiili-sinkki) tai uudelleen ladattavia (nikkeli- cadmium) paristoja.
- Älä sekoita keskenään eri tyyppisiä paristoja eikä myöskään tyhjentyneitä ja uusia paristoja.
- Älä jätä paristoja tai mahdollisia työkaluja lasten käsiin.
- Älä aseta syöttöpäitä oikosulkuun.

• Irrota aina tyhjentyneet paristot tuotteesta, jottei mahdollinen nestevuoto vahingoittaisi sitä.
• Poista tyhjentyneet paristot tuotteesta aina silloin, kun lelua ei käytetä pitkään aikaan.
• Poista paristot tuotteesta ennenkuin hävität sen.
• Älä polta tyhjentyneitä paristoja äläkä hylkää niitä luontoon, vaan hävitä ne laissa säädetyllä tavalla.
• Mikäli paristoista vuotaa nestettä, ne on vaihdettava välittömästi uusiin. Paristotila on puhdistettava ja kädet pestävä huolella, mikäli ne ovat joutuneet kosketuksiin ulos vuotaneen nesteen kanssa.
• Älä yritä ladata uudelleen sellaisia paristoja, joita ei ole tarkoitettu uudelleen ladattaviksi, koska ne saattaisivat räjähtää.
• Ei ole suositeltavaa käyttää uudelleenladattavia paristoja, koska ne saattaisivat heikentää lelun toimintoa.
• Mikäli kuitenkin käytetään uudelleenladattavia paristoja, ne on otettava ulos lelusta ennen lataamista, joka on suoritettava ainoastaan aikuisen valvonnassa.
• Lelua ei ole suunniteltu toimimaan vaihdettavilla Litium-paristoilla.

Tämä tuote on direktiivin EU 2002/96/EC mukainen.
Laitteessa oleva ruksattu roska-astian kuva tarkoittaa, että tuote on käyttöikänsä lopussa hävitettävä erillään kotitalousjätteistä ja vietävä sähkö- ja elektroniikkalaitteiden keräyspisteeseen tai annettava myyjälle ostettaessa vastaava laite. Käyttäjä on velvollinen toimittamaan laitteen sen käyttöiän lopussa sopivaan kierrätyspisteeseen. Sopiva jätteidenerottelu käytöstä poistetun laitteen laittamiseksi kierrätykseen, käsittelyyn tai hävitykseen, auttaa ehkäisemään terveys- ja ympäristöhaittoja ja edistää laitteen valmistuksessa käytettyjen materiaalien kierrätystä. Saadaksesi lisätietoja olemassa olevista keräysmahdollisuuksista, käänny paikallisen jätehuollon tai laitteen myyneen kaupan puoleen

Tämä tuote on direktiivin EU 2002/95/EC mukainen

Tämä tuote on direktiivin EU 2006/66/EC mukainen
Paristoissa oleva ruksattu roska-astian kuva tarkoittaa, että ne on käyttöikänsä lopussa hävitettävä erillään kotitalousjätteistä ja vietävä niille kuuluvaan keräyspisteeseen tai annettava myyjälle ostettaessa uudet vastaavat ladattavat tai ei ladattavat paristot. Mahdollinen kemiallinen merkki Hg, Cd, Pb, ruksatun roska-astian alapuolella kertoo mitä ainetta paristot sisältävät: Hg= Elohopea, Cd=cadmium, Pb=lyijy.
Käyttäjä on velvollinen toimittamaan paristot niiden käyttöiän lopussa sopivaan kierrrätyspisteeseen helpottaakseen niiden käsittelyä ja uusiokäyttöä. Sopiva jätteidenerottelu käytöstä poistettujen paristojen laittamiseksi kierrätykseen, käsittelyyn tai niiden hävittäminen ympäristöystävällisellä tavalla auttaa ehkäisemään terveys- ja ympäristöhaittoja. Tuotteen hävittäminen laittomasti vahingoittaa ympäristöä ja terveyttä. Saadaksesi lisätietoja olemassa olevista keräysmahdollisuuksista, käänny paikallisen jätehuollon tai laitteen myyneen kaupan puoleen.

LELUN PUHDISTUS JA HUOLTO

• Käytä lelun puhdistukseen pehmeää liinaa
Älä kasta vedellä tai muilla nesteillä
Älä käytä hankaavia tuotteita

• Suojaa lelua kolhuilta, lämmöltä, pölyltä, hiekalta, kosteudelta ja vedeltä.
• ARTSANA pidättää itsellään oikeuden muuttaa milloin tahansa ja ilman ennakkoilmoitusta oheisen ohjekirjasen tekstiä.
Tämän ohjekirjasen osittainenkin jäljentäminen, siirtäminen, uudelleen kirjoittaminen tai kääntäminen jollekin muulle kielelle missä tahansa muodossa ilman ARTSANALTA ennalta saatua lupaa on ehdottomasti kielletty.

Valmistettu Kiinassa

Alder: fra 2 år og oppover

Man anbefaler å lese disse instruksjoner før bruk og oppbevare dem til fremtidig bruk.
Lastebilen fungerer med 3 alkaliske batterier type "AAA" på 1,5 volt (inkludert) og kjøretøyet med 3 alkaliske batterier type "AA" på 1,5 v (ikke inkluderte). Batteriene må byttes ut umiddelbart med nye batterier straks etter kjøpet.

For barnets sikkerhet:

ADVARSEL!
Fjern og kast eventuelle plastposer og alle deler som hører til innpakningen av produktet før bruk (f. eks. bånd, festedeler osv.), og hold dem langt utenfor barns rekkevidde.

MERKNADER
Kontroller produktet regelmessig. Se om det er slitt eller skadet. I tilfelle øyensynlige skader, bruk ikke leketøyet, men hold det utenfor barns rekkevidde.

ADVARSEL!
Lastebilstrukturen er ikke beregnet til å tåle vekten av et barn.
Leken må kun brukes under overvåking av en voksen.
Ikke bruk leken på en uegnet måte eller til annet enn det den er anbefalt til.

Advarsel!
- Ikke rør hjulene på kjøretøyet når det er i funksjon.
- Ikke bruk leken på veien.
- Ikke bruk leken på våte, sandete eller støvete flater.
- Ikke la leken være i nærheten av varmekilder.
- Kontroller før bruk at produktet og alle dets komponenter ikke viser tegn til eventuelle skader på grunn av transporten, i det tilfelle må ikke produktet brukes og må holdes langt utenfor barns rekkevidde.
- Kontroller jevnlig slitasjetilstanden på produktet. Se om det er slitt eller skadet. I tilfelle øyensynlige skader, bruk ikke leketøyet, men hold det utenfor barns rekkevidde.

TEKNISKE KARAKTERISTIKKER
Fig. 1
a) Bryter for tenning/slukking (ll/l /O) Turbo Touch SpeedTruck
b) Lokk til batterirom for Turbo Touch SpeedTruck
Fig. 2
c) Taster til hekting/avhekting av bane
Fig. 3
d) Turbo Touch SpeedTruck øvre støtte
Fig. 4 (Turbo Touch kjøretøy)
e) Bryter for tenning/slukking (l/O) Turbo Touch bil
f) Lokk til batterirom Turbo Touch bil
Fig. 5
g) Startknapp
h) Trafikklys med tre lamper
Fig. 6
i) Startposisjon av Turbo Touch kjøretøy
Fig. 7
l) Turbo Touch kjøretøy ladesystem
Fig. 8
m) Rødt lys
n) Gult lys
o) grønt lys
Fig. 9
p) Passering med grønt lys
q) Passering med rødt lys
r) Passering med gult lys
Fig. 10
s) Framdør

INTRODUSERING AV LEKEN

En lastebil med frie hjul som forvandler seg til en bane hvor man kan kjøre bilene av serien TURBO TOUCH. Banen er utstyrt med et trafikklys med tre fungerende lys: rødt, gult og grønt.
Et kjøretøy, TURBO TOUCH FASTBLUE, er allerede inkludert i innpakningen ved kjøp.
Bilene i denne serien er med elektrisk lading og de aktiveres helt enkelt ved å "trykke" på selve bilen. Dess flere ganger man trykker bilen mot gulvet, dess lengre blir distansen kjøretøyet kan kjøre. Turbo Touch blir stilt på begynnelsen av banen. Ved å trykke på startknappen, etter en kort innledningsmusikk, vil trafikklyset aktivere den tradisjonelle sekvensen av lys fulgt av "BIP" som blir hurtigere etter hvert mens barnet lader kjøretøyet helt til det blir grønt lys og lar kjøretøyet kjøre.
Barnet må lære å koordinere sine bevegelser (aktivering og lading av kjøretøyet) ved å ta hensyn til hvordan trafikklyset virker for å lykkes å la Turbo Touch-kjøretøyet passere bare når det grønne lyset tenner seg:
Og ganske riktig, hvis Turbo Touch passerer når trafikklyset er grønt, starter lydeffekter med klappinger og stormende bifall fra publikum.
Hvis den passerer på rødt lys vil plystringen og politisirenen indikere at passeringen er hendt i feil øyeblikk.
Hvis man derimot kjører forbi når trafikklyset er gult, vil det høres en lang bremsing og tuting på lastebilen, for å understreke å være mer forsiktig når man kjører forbi et trafikklys.
Koordinasjonen mellom lyder og lys på trafikklyset og aktivitet av lading av kjøretøyet er en måte for å utvikle den kognitive kapasiteten og stimulere den motoriske koordinasjonen hos barnet. I begynnelsen lar det Turbo Touch kjøre når det vil, ved å observere det som hender. Deretter, når det blir kjent med lydeffektene som som er forbundet med de forskjellige passeringer, lærer det å la kjøretøyet passere i rett øyeblikk.

FUNGERING AV LEKEN

1. Tenn lastebilen ved å sette bryterspaken for tenning/slukking (fig. 1-a som finnes under lastebilen på ll.
2. Trykk helt enkelt på sidetastene (fig. 2-c) som finnes på "toppen" på produktet og hekt den av for å forvandle lastebilen til bane; åpne den øvre støtten på lastebilen (fig.3-d) og legg den på gulvet. På denne måten er banen åpen og ferdig til bruk.
3. Tenn Turbo Touch leketøyet ved å stille bryterspaken for tenning/slukking (fig. 4-e), som finnes under kjøretøyet, på l.
4. Trykk på den gule startknappen (fig. 5-g) som sitter på trafikklyset med tre lamper (fig. 5-h) for å begynne med leken.
5. Sett kjøretøyet på begynnelsen av banen (fig. 6-i) og begynn med ladingen ved å trykke det nedover (fig. 7-l).
6. Samtidig lyser lysene på trafikklyset seg opp i sekvens: først det røde (fig. 8m), så det gule (fig. 8-n) og til slutt det grønne (8-o).
7. Når man slutter å lade, vil kjøretøyet straks bråstarte framover. Dess mer man trykker på bilen, dess lengre vil den kjøre.
8. Turbo Touch vil starte i løpet av noen få øyeblikk når barnet slutter å lade den: hvis den passerer på grønt (fig. 9-p), vil en festmusikk fulgt av et stormende bifall av publikum fremheve den korrekte passeringen. Hvis den passerer på rødt (9-q), vil lyden av plystringen og politisirenen fremheve feilen ved valg av starten. I tilfelle det passeres på gult lys (fig. 9-r), vil det høres bremsing og tuting for å fremheve faren av manøveren.
9. På slutten av banen passerer Turbo Touch gjennom førerhuset på lastebilen (fig. 10-s) som åpner seg som en dør og lar den kjøre ut av banen. Dess mer det er ladet, dess lengre distanse kjører kjøretøyet.
10. Når leken er slutt, anbefales det alltid å slukke leken ved å stille markøren på lastebilen (fig. 1-a) og på kjøretøyet fig. (4-e) på O.

ADVARSEL: "I/DEMO" posisjonen på bryteren er brukt bare til demonstrasjon i forretningen Sikre deg om ikke å bruke produktet i denne modaliteten fordi det forutser en begrenset funksjon av produktet.

INNSETTING OG/ELLER SKIFTING AV BATTERIER

- Skifting av batterier må alltid utføres av en voksen.
- For å skifte batterier på lastebilen: skru løs skruen på lokket (fig. 1-b) med en skrutrekker. Ta av lokket, ta ut de utladde batteriene og sett inn nye. Vær nøye med rett polaritet ved innsetting (som anvist på produktet), sett på lokket igjen og skru skruen hardt fast.
- For å skifte batterier på Turbo Touch kjøretøyet: skru løs skruen på lokket (fig. 4-f) med en skrutrekker. Ta av lokket, ta ut de utladde batteriene og sett inn nye. Vær nøye med rett polaritet ved innsetting (som anvist på produktet), sett på lokket igjen og skru skruen hardt fast.
- Bruk alkaliske batterier av samme type eller tilsvarende type som anbefales for fungering av dette produktet.
- Ikke bland alkaliske batterier, standard (kull-sink) eller de som kan lades på nytt (nikkel-kadmium).
- Ikke bland nye og utladde batterier eller ulike type batterier.
- Hold alltid batterier og eventuelle verktøy utenfor barns rekkevidde.
- Vold ikke kortslutning på batteriterminalen.
- Ta alltid ut utladde batterier fra produktet for å unngå at eventuell lekkasje av væske skader produktet.
- Ta alltid ut batteriene når produktet ikke brukes på lenge.
- Ta ut batteriene før produktet destrueres.
- Ikke brenn eller kast utladde batterier i omgivelsen, men legg dem i kildesortering.

• I tilfelle det lekker væske fra batteriene, bytt dem ut straks og tørk batterirommet omhyggelig, vask hendene nøye i tilfelle kontakt med væske som har lekt ut.
• Forsøk ikke å lade batterier som ikke kan lades på nytt: de kan eksplodere.
• Det er ikke tilrådelig å bruke batterier som kan lades på nytt, da de kan svekke funksjonene på leketøyet.
• Dersom det brukes batterier som kan lades på nytt, må de tas ut av leketøyet før de lades opp og dette må utføres av en voksen.
• Leketøyet er ikke planlagt til å fungere med batterier som kan skiftes med litiumbatterier.

Dette produktet er i overensstemmelse med EU-direktiv 2002/96/EC.
Symbolet med kryss over beholderen, viser at produktet ved endt levetid, må behandles som spesialavfall og ikke som vanlig husavfall. Det må leveres til en miljøstasjon for elektriske og elektroniske apparater eller gis tilbake til forhandleren ved kjøp av nytt tilsvarende produkt. Brukeren er ansvarlig for at brukt/ødelagt apparat leveres til egnet miljøstasjon. Korrekt kildesortering gjør at behandling og eliminering foregår i henhold til miljøvern. Man unngår negative effekter på helse og miljø og kan resirkulere materialer som produktet er laget av. For nærmere opplysninger om egnede miljøstasjoner, henvend deg til din lokale gjenvinningsstasjon eller til forretningen hvor du kjøpte produktet.

Dette produktet er i overensstemmelse med EU-direktiv 2002/95/EC.

I overensstemmelse med EU-direktiv 2006/66/EC.
Søppelkurvsymbolet med strek over som befinner seg på batteriet, betyr at dette ved endt levetid ikke må behandles som vanlig husholdningsavfall, men tas med til en stasjon for kildesortering eller bringes tilbake til leverandøren ved kjøp av nye liknende batterier som ikke kan lades eller lades. Det eventuelle kjemiske symbolet Hg, Cd, Pb som sitter under søppelkurven med strek over, indikerer substansen batteriet inneholder: Hg=Kvikksølv, Cd=Kadmium, Pb=Bly.
Brukeren har ansvaret for å bringe batterier til et egnet sted for innsamling ved slutten av deres levetid. Riktig kildesortering som fører til at utladde batterier senere gjenvinnes, destrueres eller behandles på annen miljøvennlig måte, forebygger mulige skadevirkninger på miljø og helse og bidrar til gjenvinning av substansene som batteriene er sammensatt av. Ulovlig destruering av produktet fra brukerens side medfører skader på miljøet og den menneskelige helsen. For mer informasjon om tilgjengelige kildesorteringssystemer, ta kontakt med ditt lokale renovasjonsselskap eller forhandleren hvor apparatet ble kjøpt.

RENGJØRING OG VEDLIKEHOLD

• Bruk en myk klut for rengjøring av leken.
  Ikke bløt med vann eller andre væsker.
  Ikke bruk slipende produkter
• Beskytt leketøyet mot støter, varme, støv, sand, fuktighet og vann.

ARTSANA forbeholder seg retten å modifisere når som helst det som er beskrevet i denne brukerveiledningen uten forhåndsvarsel.

Reproduksjon, overføring, kopiering samt oversettelse på annet språk av denne brukerveiledningen, selv delvis og i enhver form, er strengt forbudt uten autorisasjon skrevet på forhånd av ARTSANA

Produsert i Kina

Ålder: från 2 år och uppåt

Läs dessa instruktioner före användningen och spara dem för framtida bruk.
Lastbilen fungerar med 3 alkaliska batterier typ "AAA" på 1,5 Volt (batterier medföljer)och bilen med 3 alkaliska batterier typ "AA" på 1,5 Volt (batterier medföljer inte). Batterierna skall bytas ut till nya omedelbart efter köpet.

För Ditt barns säkerhet:

VARNING!

Innan användning skall eventuella plastpåsar och delar som inte tillhör leksaken elimineras
(t ex fästband, fastsättningsdelar, o s v) och hållas utom räckhåll för barn.

OBSERVERA!
Kontrollera regelbundet produktens skick och att den inte är skadad. Om den har skadats får den inte användas och ska hållas utom räckhåll för barn.

VARNING
Lastbilens struktur lämpar sig inte att bära ett barns kroppsvikt.
Leksaken får endast användas under uppsikt av en vuxen person.
Använd inte leksaken på ett oriktigt sätt eller på ett annat sätt än vad som rekommenderas.

Varning!
- Rör inte bilens hjul när den är i gång.
- Använd inte leksaken på vägar.
- Använd inte leksaken på våta, sandiga eller dammiga ytor.
- Lämna inte leksaken i närheten av värmekällor.
- Kontrollera produkten och alla dess beståndsdelar före användningen. Se till att det inte finns några tecken på skador som beror på transporten. I detta fall får produkten inte användas och skall hållas utom räckhåll för barn.
- Kontrollera regelbundet produktens skick och att den inte är skadad. Om den har skadats får den inte användas och ska hållas utom räckhåll för barn.

TEKNISKA DATA
Figur 1
a) Strömbrytare för påsättning och avstängning (II/I / O) av Turbo Touch SpeedTruck
b) Lock till batterifacket Turbo Touch SpeedTruck
Figur 2
c) Knappar för inkoppling /lossning av körbanan
Figur 3
d) Övre stöd för Turbo Touch SpeedTruck
Figur 4 (Turbo Touch-bilen)
e) Strömbrytare för påsättning och avstängning (I/O) av Turbo Touch-bilen.
f) Lock till batterifacket för Turbo Touch-bilen.
Figur 5
g) Startknapp
h) Trafikljus med tre signalljus
Figur 6
i) Utgångsläget för Turbo Touch-bilen.
Figur 7
l) Lastningssystem för Turbo Touch-bilen.
Figur 8
m) Rött ljus
n) Gult ljus
o) Grönt ljus
Figur 9
p) Passage med grönt ljus
q) Passage med rött ljus
r) Passage med gult ljus
Figur 10
s) Lucka fram

BESKRIVNING AV LEKSAKEN

En lastbil med fria hjul som kan förvandlas till en bana där bilarna i serien TURBO TOUCH kan köra. Banan har ett trafikljus med tre ljussignaler som fungerar: rött, gult och grönt ljus.
En bil, TURBO TOUCH FASTBLUE, medföljer redan i förpackningen vid försäljningen.
Bilarna i denna serie laddas elektriskt och de sätts i funktion genom att "helt enkelt" trycka på själva bilen. Ju fler gånger du trycker bilen mot marken, desto längre sträcka kör den.
Turbo Touch placeras i början av körbanan. Genom att trycka på knappen för Start aktiverar trafikljuset, efter en kort inledningsmelodi, den traditionella följden av ljussignalerna åtföljd av ett "PIP" som hela tiden blir allt snabbare medan barnet laddar bilen tills det låter bilen köra när det blir grönt ljus.
Barnet ska lära sig att koordinera sina rörelser (aktivering och laddning av bilen) i förhållande till trafikljusets funktion, så att det lyckas passera med Turbo Touch-bilen endast när det ljussignalen slår om till grönt:
Om Turbo Touch passerar med grönt trafikljus börjar ljudeffekter med applåder och uppskattning höras från publiken.
Om den åker för rött ljus indikerar Polisens visselpipa och siren att bilen passerat i fel ögonblick.
Om trafikljuset passeras med gult ljus och bilen kör i alla fall, hörs det en lång inbromsning och signalhornet från lastbilen tutar för att varna om att vara mer uppmärksam när trafikljuset passeras.
Koordinationen mellan trafikljusets ljud och ljus och bilens laddning är ett sätt att utveckla barnets kognitiva förmåga och stimulera dess motoriska koordination. I början kör barnet Turbo Touch när det har lust och observerar vad som händer. Därefter, när det har blivit mer förtroligt med ljudeffekterna som förenas med de olika passagerna, lär sig barnet att låta bilen passera i rätt ögonblick.

SÅ HÄR FUNGERAR LEKSAKEN

1. Sätt på lastbilen genom att sätta strömbrytarspaken för påsättning /avstängning (fig. 1-a) som sitter under lastbilen på II.
2. För att omvandla lastbilen till en körbana trycker Du helt enkelt på sidoknapparna (figur 2-c) som finns på produktens "hatt" och lossar den. Öppna lastbilens övre stöd (figur 3-d) och lägg det på marken. Nu är körbanan öppen och klar för användning.
3. Sätt på Turbo Touch-bilen genom att sätta strömbrytarspaken påsättning /avstängning (figur 4-e) som sitter under bilen på I.
4. Börja och lek genom att trycka på den gula knappen för Start (Figur 5-g) som sitter på trafikljuset med tre ljussignaler (Figur 5-h)
5. Sätt bilen på banans startläge (Figur 6-i) och ladda den genom att trycka det nedåt (figur 7-l).
6. Samtidigt tänds trafikljusets ljussignaler i följd: först det röda ljuset (figur 8-m), sedan det gula (fig. 8-n) och slutligen det gröna ljuset (8-o).
7. När barnet har slutat att ladda bilen kör den snabbt iväg framåt. Ju fler gånger barnet trycker bilen, desto längre sträcka kör den.
8. Barnet slutar att ladda Turbo Touch och , efter ett ögonblick, kör den iväg: om den passerar för grönt ljus (figur 9-p) bekräftar en festmelodi som åtföljs av publikens uppskattning att bilen kört på ett korrekt sätt. Men om den kör för rött ljus (figur 9-q) hörs visslingen och sirenen från Polisen som indikerar att valet av bilens passage var fel. Om bilen passerar för gult ljus (figur 9-r) åtföljs den av en inbromsning och ett signalhorn som tutar för att visa att manövern är farlig.
9. Vid slutet av banan kör Turbo Touch genom lastbilens hytt (figur 10-s) som öppnar sig som en lucka och låter den köra ut från banan. Ju mer bilen har laddats, desto längre kör den.
10. Efter användningen av leksaken skall den stängas av genom att sätta lastbilens slid (figur1-a) och bilens slid (figur 4-e) på O.

OBSERVERA!: läget "I/DEMO" på strömbrytaren används endast i demonstrationssyfte på försäljningsplatsen. Använd inte produkten i detta funktionssätt eftersom det förutser en begränsad funktion av produkten.

ISÄTTNING OCH/ELLER UTBYTE AV BATTERIER

- Utbyte av batterier får endast utföras av en vuxen person.
- För bytet av lastbilens batterier: lossa på skruven på luckan (figur 1-b) med hjälp av en skruvmejsel, ta bort luckan, ta ur de använda batterierna från batterifacket, sätt i de nya batterierna och var noga med att utgå från polariteten för isättningen (såsom indikeras på produkten), sätt tillbaks luckan och dra åt skruven helt och hållet.
- För att byta ut batterierna i Turbo Touch-bilen: lossa på skruven på luckan (figur 4–f)) med hjälp av en skruvmejsel, ta bort luckan, ta ur de använda batterierna från batterifacket, sätt i de nya batterierna och var noga med att utgå från polariteten för isättningen (såsom indikeras på produkten), sätt tillbaks luckan och dra åt skruven helt och hållet.
- Använd alkaliska batterier som är likadana eller som motsvarar den typ som rekommenderas för denna produkt.
- Blanda inte alkaliska batterier, standard (kol-zink) eller laddningsbara (nickel-kadium) batterier.
- Blanda inte olika typer av batterier eller använda batterier med nya batterier.
- Lämna inte batterier eller verktyg inom räckhåll för barn.
- Kortslut inte försörjningsklämmorna.
- Ta alltid ur urladdade batterier från produkten för att undvika eventuellt vätskeläckage. De kan skada produkten.
- Ta alltid ur batterierna om leksaken inte skall användas under en längre tid.
- Ta alltid ur urladdade batterierna från leksaken innan den kasseras.
- Kasta inte kasserade batterierna på öppen eld, lämna dem inte i omgivningen, utan eliminera dem genom att använda Dig av

de särskilda återvinningsbehållare.
- Om det skulle läcka vätska från batterierna ska dessa omedelbart bytas ut. Var noga med att rengöra batteriutrymmet. Tvätta omsorgsfullt händerna om de kommer i beröring med vätskan som läckt ut.
- Försök inte att ladda upp batterier som inte är uppladdningsbara, eftersom de kan explodera.
- Användning av uppladdningsbara batterier rekommenderas ej, eftersom de kan minska leksakens funktion.
- Om uppladdningsbara batterier används, ska de tas ut från leksaken innan de laddas upp på nytt och uppladdning får endast utföras under övervakning av en vuxen person.
- Leksaken är inte avsedd för att fungera med lithiumbatterier

Denna produkt är i överensstämmelse med EU-direktivet 2002/96/EC.
Symbolen med en överkryssad korg på apparaten indikerar, att produkten i slutet av dess livslängd skall separeras från hushållsavfallet. Den skall tas till en uppsamlingsplast för elektriska och elektroniska apparater eller lämnas tillbaka till återförsäljaren när man köper en liknande produkt. Användaren är ansvarig för att apparaten i slutet av dess livslängd lämnas över till en lämplig uppsamlingsplats. En lämplig sorterad avfallshantering gör att apparaten kan återvinnas för sortering och hantering som står i överensstämmelse med miljöbestämmelserna och därigenom bidrar till att negativa effekter på miljön och hälsan undviks och underlättar återvinning av materialen som produkten består av. För en mer detaljerad information gällande disponibla uppsamlingssystem så vänd Er till lokala avfallshanterare eller till affären där produkten köptes.

Denna produkt är i överensstämmelse med EU-direktivet 2002/95/EC

Denna produkt stämmer överens med Direktiv EU 2006/66/EC
Symbolen med en överkryssad korg på batterierna eller på produktens förpackning indikerar, att batterierna i slutet av deras livslängd skall separeras från hushållsavfallet, de får inte kastas i hushållssoporna utan de skall tas till en uppsamlingsplast för batterier eller lämnas tillbaka till återförsäljaren när man köper liknande laddningsbara eller ej laddningsbara batterier.
Den eventuella kemiska symbolen Hg, Cd, Pb, som står under den överkryssade korgen indikerar typen av ämne som finns i batteriet: Hg=Kvicksilver, Cd=Kadmium, Pb=Bly.
Användaren är ansvarig för att batterierna i slutet av deras livslängd lämnas över till en lämplig uppsamlingsplats. En lämplig sorterad avfallshantering gör att batterierna kan återvinnas för sortering och hantering som står i överensstämmelse med miljöbestämmelserna och därigenom bidrar till att negativa effekter på miljön och hälsan undviks och underlättar återvinning av materialen som produkten består av. För en mer detaljerad information gällande disponibla uppsamlingssystem så vänd Er till lokala avfallshanterare eller till affären där produkten köptes.

RENGÖRING OCH UNDERÅLL AV LEKSAKEN

- Använd en mjuk duk för rengöringen av leksaken.
  Blöt inte produkten med vatten eller andra vätskor
  Använd inte repande produkter

- Skydda leksaken mot slag, värme, damm, sand fukt och vatten.

ARTSANA förbehåller sig rätten att i vilket ögonblick som helst ändra innehållet i denna bruksanvisning.
Kopiering, översändande, avskrift likväl som översättning till ett annat språk, även delvis i vilken som helst form av denna manual, är absolut förbjudet utan föregående skriftlig auktorisering från ARTSANA

Tillverkad i Kina

Ηλικία: 2 ετών +

Πριν από τη χρήση διαβάστε και κρατήστε αυτές τις οδηγίες για να τις συμβουλεύεστε στο μέλλον.
Το φορτηγό λειτουργεί με 3 αλκαλικές μπαταρίες τύπου «ΑΑΑ» των 1,5 Volt (περιλαμβάνονται) και το όχημα με 3 αλκαλικές μπαταρίες τύπου «ΑΑ» των 1,5 Volt (δεν περιλαμβάνονται). Οι μπαταρίες πρέπει να αντικαθίστανται με καινούργιες αμέσως μετά την αγορά.

Για την ασφάλεια του παιδιού σας:

⚠ **ΠΡΟΣΟΧΗ!**
Πριν από τη χρήση αφαιρέστε τυχόν πλαστικές σακούλες και τα άλλα στοιχεία που δεν αποτελούν τμήμα του παιχνιδιού (π.χ. σχοινιά, στοιχεία στερέωσης, κ.λπ.) και κρατήστε τα μακριά από τα παιδιά.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ
Ελέγχετε τακτικά το προϊόν για τυχόν φθορές. Σε περίπτωση ζημιάς, μη χρησιμοποιείτε το παιχνίδι και κρατήστε το μακριά από τα παιδιά.

⚠ **ΠΡΟΣΟΧΗ**
Ο σκελετός του φορτηγού δεν είναι κατάλληλος για να αντέχει το βάρος του παιδιού.
Η χρήση του παιχνιδιού πρέπει να γίνεται με την επίβλεψη ενός ενήλικα.
Μη χρησιμοποιείτε το παιχνίδι με διαφορετικό τρόπο από το συνιστώμενο.

⚠ **Προσοχή !**
- Μην αγγίζετε τις ρόδες του οχήματος όταν είναι σε λειτουργία.
- Μη χρησιμοποιείτε το παιχνίδι στο δρόμο.
- Μη χρησιμοποιείτε το παιχνίδι σε βρεγμένες, αμμώδεις ή σκονισμένες επιφάνειες.
- Μην αφήνετε το αυτοκίνητο κοντά σε πηγές θερμότητας.
- Ελέγχετε τακτικά την κατάσταση φθοράς του προϊόντος. Σε περίπτωση ζημιάς, μη χρησιμοποιείτε το παιχνίδι και κρατήστε το μακριά από τα παιδιά.
- Πριν από τη χρήση βεβαιωθείτε ότι το παιχνίδι δεν έχει υποστεί βλάβες κατά τη διάρκεια της λειτουργίας του.Σε αυτή την περίπτωση κρατείστε το μακριά από τα παιδιά.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ
Σχ. 1
a) Διακόπτης ενεργοποίησης/απενεργοποίησης (I I/I O) Turbo Touch SpeedTruck
b) Καπάκι θήκης των μπαταριών Turbo Touch SpeedTruck
ΣΧ. 2
c) Πλήκτρα σύνδεσης/αποσύνδεσης της πίστας
Σχ. 3
d) Επάνω στήριγμα φορτηγού Turbo Touch
e) Σχ. 4 (΄Οχημα Turbo Touch)
f) Διακόπτης ενεργοποίησης/απενεργοποίησης (I /O) για το αυτοκινητάκι Turbo Touch
g) Καπάκι θήκης των μπαταριών για το αυτοκινητάκι Turbo Touch
Σχ. 5
h) Πλήκτρο Έναρξης
i) Σηματοδότης με τρία φώτα
Σχ. 6
j) Θέση εκκίνησης για το αυτοκινητάκι Turbo Touch
Σχ. 7
l) Σύστημα φόρτισης του αυτοκινήτου Turbo Touch
Σχ. 8
m) Κόκκινο φανάρι
n) Πορτοκαλί φανάρι
o) Πράσινο φανάρι
Σχ. 9
p) Πέρασμα με πράσινο
q) Πέρασμα με κόκκινο
r) Πέρασμα με πορτοκαλί
Σχ. 10
s) Μπροστινή πόρτα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ένα φορτηγό με ελεύθερες ρόδες που μετατρέπεται σε πίστα για να τρέχουν τα αυτοκινητάκια της σειράς TURBO TOUCH. Η πίστα διαθέτει σηματοδότη με τρία φανάρια: κόκκινο, πορτοκαλί και πράσινο! Ένα αυτοκινητάκι, το TURBO TOUCH FASTBLUE περιλαμβάνεται στη συσκευασία. Τα αυτοκινητάκια αυτής της σειράς είναι με ηλεκτρική φόρτιση και ενεργοποιούνται απλά «πιέζοντας» το όχημα. Όσο περισσότερο πιέζετε το αυτοκινητάκι στο έδαφος, τόσο μεγαλύτερη θα είναι η διαδρομή του οχήματος. Το Turbo Touch τοποθετείται στην αρχή της πίστας. Πιέζοντας το πλήκτρο Έναρξης, μετά από μια σύντομη μουσική εισαγωγή, ο σηματοδότης ενεργοποιεί το διαδοχικό άναμμα των φώτων που συνοδεύεται από ολοένα και περισσότερα «ΜΠΙΠ»,ενώ το παιδί φορτίζει το αυτοκινητάκι μέχρι να ανάψει το πράσινο και να το αφήσει να τρέξει. Το παιδί θα μάθει να συντονίζει τις κινήσεις του (ενεργοποίηση και φόρτιση του αυτοκινήτου) ανάλογα με το φανάρι του σηματοδότη, για να αφήσει το αυτοκινητάκι Turbo Touch να τρέξει μόνο όταν ανάψει το πράσινο.
Αν το Turbo Touch περάσει με πράσινο, το παιδί δέχεται τα χειροκροτήματα και τις επευφημίες του κοινού. Αν αντίθετα περάσει με κόκκινο, η σφυρίχτρα και η σειρήνα της τροχαίας επισημαίνουν τη λάθος εκκίνηση, ενώ αν περάσει με το πορτοκαλί τα λάστιχα θα «στριγγλίσουν» και το φορτηγό θα κορνάρει για να το προειδοποιήσει να είναι πιο προσεκτικό.
Ο συντονισμός των ήχων με τα φανάρια του σηματοδότη και η φόρτιση του αυτοκινήτου συμβάλλουν στην ανάπτυξη των νοητικών ικανοτήτων του παιδιού και βελτιώνουν την ικανότητα συντονισμού του. Στην αρχή θα αφήσει το Turbo Touch να τρέξει όποτε θέλει παρατηρώντας αυτό που συμβαίνει. Στη συνέχεια θα εξοικιωθεί με τα ηχητικά εφφέ που σχετίζονται με τα διαφορετικά περάσματα και θα μάθει να αφήνει το αυτοκινητάκι τη στιγμή που πρέπει.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Ενεργοποιήστε το φορτηγό τοποθετώντας το διακόπτη ενεργοποίησης/απενεργοποίησης (σχ. 1-a) που βρίσκεται κάτω από το φορτηγό στο II.
2. Για να μετατρέψετε το φορτηγό σε πίστα, πιέστε απλά τα πλαϊνά πλήκτρα (σχ. 2-c) που βρίσκονται «στο καπέλο» του προϊόντος και απελευθερώστε το. Ανοίξτε το επάνω στήριγμα του φορτηγού (σχ. 3-d) και απλώστε το στο δάπεδο. Με τον τρόπο αυτό η πίστα είναι ανοιχτή και έτοιμη για χρήση.
3. Ενεργοποιήστε το αυτοκινητάκι Turbo Touch τοποθετώντας το διακόπτη ενεργοποίησης/απενεργοποίησης (σχ..4-e) που βρίσκεται κάτω από το αυτοκινητάκι στο I.
4. Για να αρχίσει το παιχνίδι, πιέστε το κίτρινο πλήκτρο (σχ. 5-g) στο σηματοδότη με τα τρία φανάρια (σχ. 5-h)
5. Τοποθετήστε το αυτοκινητάκι στην αρχή της πίστας (σχ. 6-i) και φορτίστε το πιέζοντας πολλές φορές προς τα κάτω (σχ. 7-l).
6. Ταυτόχρονα τα φανάρια του σηματοδότη ανάβουν διαδοχικά: πρώτα το κόκκινο (σχ. 8-m), ύστερα το πορτοκαλί (σχ. 8-n) και τέλος το πράσινο (8-o).
7. Όταν ολοκληρωθεί η φόρτιση το αυτοκίνητο ξεκινά με ταχύτητα σε ευθεία πορεία. Όσο περισσότερο πιέζετε τόσο πιο μακριά θα φτάσει το αυτοκίνητο
8. Το παιδί σταματά να φορτίζει το Turbo Touch και μετά από μερικά λεπτά ξεκινά: αν περάσει με πράσινο (σχ. 9-p), μια γιορταστική μουσική και οι επευφημίες του κοινού επιβεβαιώνουν το σωστό πέρασμα. Αν αντίθετα περάσει με κόκκινο (σχ. 9-q), η σφυρίχτρα και η σειρήνα της τροχαίας επισημαίνουν τη λάθος εκκίνηση, ενώ αν περάσει με το πορτοκαλί (σχ. 9-r) θα ακουστεί το φρενάρισμα και το φορτηγό θα κορνάρει για να το προειδοποιήσει για τη λάθος κίνηση.
9. Στο τέλος της πίστας το Turbo Touch θα περάσει μέσα από την καμπίνα του φορτηγού (σχ. 10-s) που θα ανοίξει όπως μια πόρτα αφήνοντάς το να τρέξει έξω από την πίστα. Όσο πιο πολύ έχει φορτιστεί το αυτοκινητάκι τόσο πιο μακριά θα πάει.
10. Στο τέλος του παιχνιδιού συνιστάται να σβήνετε πάντα το παιχνίδι τοποθετώντας το διακόπτη του φορτηγού (σχ.1-α) και του αυτοκινήτου (σχ. 4-e) στο O.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Η θέση "I/DEMO" στο διακόπτη χρησιμοποιείται μόνο για λόγους επίδειξης στο κατάστημα. Βεβαιωθείτε ότι δε χρησιμοποιείτε το παιχνίδι με αυτόν τον τρόπο γιατί οι λειτουργίες του είναι περιορισμένες.

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΚΑΙ/Η ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ

- Η αντικατάσταση των μπαταριών πρέπει να γίνεται πάντα από έναν ενήλικα.
- Για να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες του φορτηγού: ξεβιδώστε τη βίδα από το πορτάκι (σχ. 1-b) με ένα κατσαβίδι, ανοίξτε το, βγάλτε από την υποδοχή μπαταριών τυχόν παλιές μπαταρίες, τοποθετήστε τις νέες μπαταρίες, τηρώντας τη σωστή πολικότητα εισαγωγής, (όπως υποδεικνύεται στο προϊόν) τοποθετήστε πάλι το πορτάκι και σφίξτε καλά τη βίδα.
- Για να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες του Turbo Touch: ξεβιδώστε τη βίδα από το πορτάκι (σχ.4–f) με ένα κατσαβίδι, ανοίξτε το, βγάλτε από την υποδοχή μπαταριών τυχόν παλιές μπαταρίες, τοποθετήστε τις νέες μπαταρίες, τηρώντας τη σωστή πολικότητα εισαγωγής, (όπως υποδεικνύεται στο προϊόν) τοποθετήστε πάλι το πορτάκι και σφίξτε καλά τη βίδα.
- Χρησιμοποιείτε αλκαλικές μπαταρίες ιδίου ή ισοδύναμου τύπου με τις ενδεδειγμένες, για τη λειτουργία αυτού του προϊόντος.
- Μην αναμειγνύετε αλκαλικές μπαταρίες, με μπαταρίες κλασικού τύπου (άνθρακας-ψευδάργυρος) ή επαναφορτιζόμενες (νικέλιο –κάδμιο).
- Μην αναμειγνύετε διαφορετικούς τύπους μπαταριών ή καινούργιες με χρησιμοποιημένες μπαταρίες.
- Φυλάξτε τις μπαταρίες και τυχόν βίδες ή εργαλεία μακριά από παιδιά.
- Μη βραχυκυκλώνετε τους ακροδέκτες τροφοδοσίας.

• Να αφαιρείτε πάντα τις άδειες μπαταρίες από το προϊόν, για να αποφύγετε βλάβες από ενδεχόμενες διαρροές υγρού.
• Να αφαιρείτε πάντα τις μπαταρίες σε περίπτωση που το προϊόν δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα.
• Να αφαιρείτε πάντα τις μπαταρίες από το προϊόν πριν την απόρριψή του.
• Μην πετάτε τις άδειες μπαταρίες στη φωτιά ή στο περιβάλλον, αλλά διαθέστε τις στους ειδικούς κάδους ανακύκλωσης.
• Σε περίπτωση που οι μπαταρίες παρουσιάσουν διαρροή υγρού, αντικαταστήστε τις αμέσως, καθαρίστε καλά την υποδοχή τους και πλύντε τα χέρια σας σε περίπτωση που έχουν έρθει σε επαφή με το υγρό.
• Μην προσπαθείτε να επαναφορτίσετε μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες, γιατί μπορεί να προκληθεί έκρηξη.
• Μην χρησιμοποιείτε επαναφορτιζόμενες μπαταρίες, γιατί μπορεί να επηρεάσουν τη σωστή λειτουργία του προϊόντος.
• Σε περίπτωση χρήσης επαναφορτιζόμενων μπαταριών, βγάλτε τις από το παιχνίδι, πριν τις φορτίσετε. Αυτή η ενέργεια πρέπει να πραγματοποιείται μόνον από έναν ενήλικα.
• Το παιχνίδι δεν είναι σχεδιασμένο για να λειτουργεί με μπαταρίες λιθίου.

Το προϊόν αυτό είναι σύμφωνο με τον Ευρωπαϊκό Κανονισμό 2002/96/EC

Το σύμβολο με τον διαγραμμένο κάδο που υπάρχει στη συσκευή υποδεικνύει ότι το προϊόν, στο τέλος της ωφέλιμης ζωής του πρέπει να διατίθεται ξεχωριστά από τα οικιακά απορρίμματα και να μεταφέρεται σε κάποιο κέντρο συλλογής ηλεκτρικών και ηλεκτρονικών συσκευών ή να επιστρέφεται στον μεταπωλητή κατά την αγορά μιας καινούργιας αντίστοιχης συσκευής. Ο χρήστης έχει την ευθύνη μεταφοράς της συσκευής στον κατάλληλο χώρο συλλογής κατά το τέλος της ωφέλιμης ζωής της. Η κατάλληλη διαδικασία συλλογής επιτρέπει την ανακύκλωση, επεξεργασία και οικολογική διάθεση των άχρηστων συσκευών και συμβάλλει στην αποφυγή αρνητικών επιπτώσεων για το περιβάλλον και την υγεία. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα διαθέσιμα συστήματα συλλογής, παρακαλούμε απευθυνθείτε στις κατά τόπους δημόσιες υπηρεσίες καθαριότητας ή στο κατάστημα από το οποίο αγοράσατε τη συσκευή.

Το προϊόν αυτό είναι σύμφωνο με τον Ευρωπαϊκό Κανονισμό 2002/95/EC

Συμμόρφωση με την Οδηγία EU 2006/66/EC

Το σύμβολο με το διαγραμμένο καλαθάκι, που αναγράφεται στις μπαταρίες, υποδεικνύει ότι οι μπαταρίες, όταν δε χρησιμοποιούνται πλέον, πρέπει να απορρίπτονται, χωριστά από τα άλλα οικιακά απορρίμματα, στα ειδικά κέντρα απόρριψης και ανακύκλωσης ή να παραδίδονται στον πωλητή κατά την αγορά καινούριων παρόμοιων επαναφορτιζόμενων ή μη επαναφορτιζόμενων μπαταριών. Το χημικό σύμβολο Hg, Cd, Pb, που αναγράφεται κάτω από το διαγραμμένο καλαθάκι υποδεικνύει τη χημική ουσία που περιέχουν οι μπαταρίες: Hg=Υδράργυρος, Cd=Κάδμιο, Pb=Μόλυβδος.
Ο χρήστης έχει την ευθύνη για την απόρριψη των μπαταριών στα κατάλληλα κέντρα ανακύκλωσης. Η σωστή ανακύκλωση, επεξεργασία ή καταστροφή του προϊόντος συμβάλλει στην προστασία του περιβάλλοντος και της υγείας καθώς και στην ανακύκλωση των υλικών από τα οποία είναι κατασκευασμένες οι μπαταρίες. Η παράνομη απόρριψη του προϊόντος από το χρήστη βλάπτει το περιβάλλον και τη δημόσια υγεία. Για πιο λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με την ανακύκλωση και επεξεργασία των απορριμμάτων, απευθυνθείτε στις κατά τόπους υπηρεσίες ή στο κατάστημα αγοράς του προϊόντος.

ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
• Για τον καθαρισμό του παιχνιδιού χρησιμοποιήστε ένα μαλακό πανάκι.
Μην το βρέχετε με νερό ή με άλλα υγρά.
Μη χρησιμοποιείτε διαβρωτικά προϊόντα.
• Προστατέψτε το παιχνίδι από χτυπήματα, ζέστη, σκόνη, άμμο, υγρασία και νερό.

Η ARTSANA διατηρεί τα δικαίωμα να τροποποιήσει οποιαδήποτε στιγμή και χωρίς προειδοποίηση όσα περιγράφονται στις παρούσες οδηγίες χρήσης.
Η αναπαραγωγή, η αναμετάδοση, η αντιγραφή καθώς και η μετάφραση σε άλλη γλώσσα, έστω και μερική, σε οποιαδήποτε μορφή αυτών των οδηγιών χρήσης, απαγορεύεται αυστηρά χωρίς τη γραπτή έγκριση της εταιρείας ARTSANA.

Παράγεται στην Κίνα.

Rev.00-09-090714

Wiek: od 2 lat

Przed przystąpieniem do użytkowania produktu prosimy przeczytać niniejszą instrukcję i zachować ją na przyszłość.
Ciężarówka działa na 3 baterie alkaliczne typu "AAA" o napięciu 1,5 V (załączone w opakowaniu), a pojazd na 3 baterie alkaliczne typu "AA" o napięciu 1,5 V (nie załączone w opakowaniu). Po nabyciu zabawki baterie powinny być bezzwłocznie wymienione na nowe.

Dla bezpieczeństwa Twojego dziecka:

UWAGA!
Przed przystąpieniem do użytkowania, należy usunąć i wyeliminować ewentualne plastikowe torebki oraz wszelkie elementy wchodzące w skład opakowania produktu (np. sznurki, elementy mocujące, itp.) i przechowywać je w miejscu niedostępnym dla dziecka.

PRZESTROGI
Należy regularnie sprawdzać stan zużycia zabawki oraz kontrolować, czy nie jest zepsuta. W razie widocznego uszkodzenia zabawki, nie powinna być ona używana i należy przechowywać ją w miejscu niedostępnym dla dzieci.

UWAGA
Ciężarówka nie jest w stanie wytrzymać ciężaru dziecka.
Zabawka powinna być używana pod nadzorem osoby dorosłej.
Nie używać zabawki w niewłaściwy sposób lub niezgodnie z zaleceniami.

Uwaga!
- Nie dotykać kół pojazdu w trakcie jego jazdy.
- Nie używać zabawki na ulicy.
- Nie używać zabawki na mokrych, piaszczystych lub zakurzonych powierzchniach.
- Nie pozostawiać zabawki w pobliżu źródeł ciepła.
- Przed przystąpieniem do użytkowania należy sprawdzić, czy produkt i wszystkie jego elementy nie zostały uszkodzone podczas transportu. Jeśli tak, produkt nie powinien być używany i należy go przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci.
- Należy regularnie sprawdzać stan zużycia zabawki oraz kontrolować, czy nie jest ona zepsuta. W razie widocznego uszkodzenia zabawki, nie powinna być ona używana i należy przechowywać ją w miejscu niedostępnym dla dzieci.

DANE TECHNICZNE
Rys. 1
a) Przełącznik do włączania/wyłączania (II/I / O) pojazdu Turbo Touch SpeedTruck
b) Wieczko gniazdka na baterie pojazdu Turbo Touch SpeedTruck
Rys. 2
c) Przyciski do zaczepiania/odczepiania toru
Rys. 3
d) Górny suport pojazdu Turbo Touch SpeedTruck
Rys. 4 (Pojazd Turbo Touch)
e) Przełącznik włączania/wyłączania (I/O) pojazdu Turbo Touch
f) Wieczko gniazdka na baterie pojazdu Turbo Touch
Rys. 5
g) Przycisk Start
h) Sygnalizator regulacji ruchu drogowego z trzema światłami
Rys. 6
i) Pozycja startowa pojazdu Turbo Touch
Rys. 7
l) Mechanizm nakręcający pojazdu Turbo Touch
Rys 8
m) Czerwone światło
n) Żółte światło
o) Zielone światło
Rys. 9
p) Przejazd na zielonym świetle
q) Przejazd na czerwonym świetle
r) Przejazd na żółtym świetle
Rys. 10
s) Przednie drzwi załadunkowe

OPIS ZABAWKI

Jest to wolno jeżdżąca ciężarówka, która przekształca się w tor wyścigowy dla pojazdów z serii TURBO TOUCH. Tor posiada sygnalizator, którego zapalające się na przemian światła – czerwone, żółte i zielone - regulują ruch drogowy.
Jeden pojazd, TURBO TOUCH FASTBLUE, jest już załączony w opakowaniu.
Samochody z tej serii mają elektryczny mechanizm nakręcający i włączają się naciskając po prostu pojazd. Im więcej razy pojazd zostanie wciśnięty, tym dalej pojedzie.
Turbo Touch należy umieścić na początku toru. Wciskając przycisk Start, zostanie odtworzona krótka melodia, po czym sygnalizator ruchu drogowego włączy tradycyjną sekwencję świateł, której towarzyszą coraz szybsze sygnały dźwiękowe. Dziecko musi w międzyczasie "naładować" samochód, a następnie - kiedy zapali się zielone światło – puścić go na trasę.
W ten sposób maluch nauczy się koordynować swe ruchy (włączanie i "ładowanie" pojazdu) w odniesieniu do sekwencji zapalających się świateł sygnalizatora tak, aby pojazd Turbo Touch przejechał tylko na zielonym świetle.
Jeśli Turbo Touch przejedzie na zielonym świetle, odtworzone zostaną odgłosy oklasków i owacji publiczności.
Jeśli przejedzie na czerwonym świetle, dźwięk gwizdka i syreny policyjnej poinformują, że pojazd przejechał w nieprawidłowym momencie.
Jeśli natomiast pojazd przejedzie na żółtym świetle, da się usłyszeć odgłos hamowania i dźwięk klaksonu ciężarówki, co zwróci uwagę na to, że na światłach należy szczególnie uważać.
Konieczność zsynchronizowania dźwięków i sekwencji świateł z "ładowaniem" pojazdu rozwija zdolność uczenia się i stymuluje koordynację ruchową dziecka. Na początku malec puści Turbo Touch na tor w dowolnej chwili, obserwując co się stanie. Następnie zapozna się z dźwiękami towarzyszącymi poszczególnym światłom i nauczy się puszczać pojazd w stosownej chwili.

SPOSÓB FUNKCJONOWANIA ZABAWKI

1. Włączyć ciężarówkę ustawiając znajdujący się na podwoziu przełącznik włączania/wyłączania (rys. 1-a) w pozycji II.
2. Aby przekształcić ciężarówkę w tor, wystarczy po prostu wcisnąć boczne przyciski (rys. 2-c) znajdujące się w górnej części produktu i odczepić go; otworzyć górny suport ciężarówki (rys. 3-d) i rozłożyć go na podłodze. W ten sposób tor jest rozstawiony i gotowy do użycia.
3. Włączyć pojazd Turbo Touch ustawiając znajdujący się na podwoziu przełącznik włączania/wyłączania (rys. 4-e) w pozycji I.
4. Aby rozpocząć zabawę, należy wcisnąć żółty przycisk Start (Rys. 5-g) na sygnalizatorze regulacji ruchu drogowego z trzema światłami (Rys. 5-h)
5. Umieścić pojazd na początku toru (Rys. 6-i) i „naładować" go naciskając kilkakrotnie (rys. 7-l).
6. Jednocześnie zapalą się po kolei światła sygnalizatora ruchu: najpierw czerwone (rys. 8-m), następnie żółte (rys. 8-n), a na koniec zielone (8-o).
7. Kiedy się naładuje, pojazd szybko ruszy do przodu. Im więcej razy pojazd zostanie wciśnięty, tym dalej pojedzie.
8. Chwilę po tym, jak dziecko skończy nakręcać Turbo Touch, pojazd ruszy: jeśli przejedzie na zielonym świetle (rys. 9-p), wesoła melodia oraz towarzysząca jej owacja publiczności potwierdzą prawidłowy przejazd. Jeśli przejedzie na czerwonym świetle (rys. 9-q), dźwięk gwizdka i syreny policyjnej podkreśli błąd. W wypadku przejazdu na żółtym świetle (rys. 9-r), da się usłyszeć odgłos hamowania i dźwięk klaksonu aby podkreślić, że manewr ten jest niebezpieczny.
9. Na końcowym odcinku toru Turbo Touch przejedzie przez kabinę ciężarówki (rys. 10-s), która otworzy się jak drzwi załadunkowe, po czym pojazd zjedzie z toru. Im bardziej pojazd zostanie nakręcony, tym dalej pojedzie.
10. Po zakończeniu zabawy zaleca się zawsze wyłączyć zabawkę, ustawiając przełącznik ciężarówki (rys.1-a) i pojazdu (rys. 4-e) na O.

UWAGA: pozycja przełącznika "I/DEMO" służy dla celów pokazowych w punkcie sprzedaży. Używając produkt tryb ten nie powinien być stosowany, ponieważ przewiduje ograniczone funkcjonowanie zabawki.

WKŁADANIE I/LUB WYMIANA BATERII

- Baterie powinny być zawsze wymieniane przez osobę dorosłą.
- Aby wymienić baterie ciężarówki należy: poluzować śrubokrętem wkręt pokrywki (rys. 1-b); wyjąć pokrywkę; wyjąć wyczerpane baterie; włożyć nowe baterie zwracając uwagę na to, aby zachowana została prawidłowa biegunowość (tak jak pokazano na produkcie); włożyć pokrywkę i mocno dokręcić wkręt.
- Aby wymienić baterie pojazdu Turbo Touch należy: poluzować śrubokrętem wkręt pokrywki (rys. 4–f); wyjąć pokrywkę; wyjąć wyczerpane baterie; włożyć nowe baterie zwracając uwagę na to, aby zachowana została prawidłowa biegunowość (tak jak pokazano na produkcie); włożyć pokrywkę i mocno dokręcić wkręt.
- Należy stosować baterie alkaliczne jednakowe lub podobne do baterii zalecanych dla tego produktu.
- Nie mieszać baterii alkalicznych ze standardowymi (cynkowo-węglowymi) lub dającymi się ponownie ładować (niklowo-kadmowymi).
- Nie mieszać różnych rodzajów baterii, ani baterii wyczerpanych z nowymi.
- Nie pozostawiać baterii ani ewentualnych narzędzi w zasięgu ręki dzieci.
- Nie powodować zwarcia na zaciskach prądowych.

- Należy zawsze wyjmować wyczerpane baterie z produktu, aby uniknąć ewentualnych wycieków, które mogłyby uszkodzić produkt.
- Należy zawsze wyjąć baterie, jeśli produkt nie jest używany przez długi okres czasu.
- Przed wyrzuceniem zabawki, należy wyjąć z niej baterie.
- Nie wrzucać wyczerpanych baterii do ognia, ani nie wyrzucać ich do otoczenia. Należy je wyrzucać do specjalnych pojemników selektywnej zbiórki odpadów.
- Jeśli zauważone zostały wycieki z baterii, należy je bezzwłocznie wymienić. Proszę pamiętać o wyczyszczeniu gniazdka na baterie i dokładnym umyciu rąk po zetknięciu się z wyciekiem.
- Nie próbować ładować baterii, których nie można ponownie ładować: mogłyby one wybuchnąć.
- Zaleca się nie stosować baterii dających się ponownie ładować; mogłyby one spowodować gorsze funkcjonowanie zabawki.
- W razie użycia baterii, które można wielokrotnie ładować, przed przystąpieniem do ich ładowania, należy je wyjąć z zabawki i przeprowadzić ładowanie tylko pod nadzorem dorosłej osoby.
- Zabawka nie działa na baterie litowe.

Produkt spełnia wymogi Zarządzenia EU 2002/96/EC.
Symbol przekreślonego kosza znajdujący się na urządzeniu oznacza, że wyrobu nim oznaczonego nie wolno wyrzucać wraz z innymi odpadami domowymi. Po zużyciu produkt należy oddać do punktu zbiórki odpadów urządzeń elektrycznych i elektronicznych lub zwrócić go sprzedawcy. Użytkownik jest odpowiedzialny za oddanie urządzenia, gdy przestanie go użytkować do odpowiedniego punktu zbiórki odpadów lub do sprzedawcy. Odpowiednia selektywna zbiórka śmieci umożliwiająca recykling, obróbkę i likwidację w poszanowaniu otoczenia, pozwala zapobiec potencjalnym negatywnym konsekwencjom dla środowiska i zdrowia oraz umożliwia odzysk surowców, z których wykonano baterie. Nieprawidłowa likwidacja produktu przez użytkownika szkodzi środowisku i zdrowiu. W celu uzyskania szczegółowych informacji dotyczących dostępnych punktów zbiórki odpadów należy zwrócić się do lokalnej służby oczyszczania lub do sklepu, gdzie produkt został zakupiony.

Produkt spełnia wymogi Zarządzenia EU 2002/95/EC

Zgodność z Dyrektywą UE 2006/66/EC
Symbol przekreślonego kosza widoczny na bateriach lub na opakowaniu produktu oznacza, że po zakończeniu okresu ich eksploatacji nie powinny być one usuwane ze zwykłymi odpadami domowymi, a więc nie mogą być likwidowane jako odpady miejskie. Należy je dostarczyć do punktu selektywnej zbiórki lub zwrócić sprzedawcy w chwili zakupu nowych, podobnych baterii dających się ponownie ładować lub zwykłych.
Ewentualny symbol chemiczny Hg, Cd, Pb przytoczony pod przekreślonym koszem wskazuje na rodzaj substancji zawartej w baterii: Hg = rtęć, Cd = Kadm, Pb=Ołów.
Użytkownik odpowiedzialny jest za dostarczenie wyczerpanych baterii do odpowiedniego punktu zbiorczego, aby umożliwić ich obróbkę oraz recykling. Odpowiednia selektywna zbiórka umożliwiająca recykling, obróbkę i likwidację w poszanowaniu otoczenia, pozwala zapobiec potencjalnym negatywnym konsekwencjom dla środowiska i zdrowia oraz umożliwia odzysk surowców, z których wykonano baterie. Nieprawidłowa likwidacja produktu przez użytkownika szkodzi środowisku i zdrowiu. W celu uzyskania szczegółowych informacji dotyczących dostępnych punktów zbiórki odpadów należy zwrócić się do lokalnej służby oczyszczania lub do sklepu, w którym dokonano zakupu.

CZYSZCZENIE ORAZ KONSERWACJA ZABWKI

- Czyścić zabawkę przy pomocy miękkiej szmatki.
  Nie zanurzać w wodzie ani w innych cieczach.
  Nie stosować produktów ściernych

- Chronić zabawkę przed uderzeniami, źródłami ciepła oraz przed kurzem, piaskiem, wilgocią i wodą.

Firma ARTSANA zastrzega sobie prawo do modyfikowania treści powyższej instrukcji w każdej chwili i bez uprzedzenia.
Powielanie, przesyłanie, przepisywanie jak również tłumaczenie na inny język, w tym częściowe i w jakiejkolwiek innej formie, tej instrukcji jest bezwzględnie zabronione bez uprzedniej, pisemnej zgody firmy ARTSANA.

Wyprodukowano w Chinach

Wyłączny dystrybutor CHICCO w Polsce:
Baby ColleCtion Justyna Kurek
05-090 Raszyn-Rybie, ul. Miła 12
tel.: (022) 720-22-14, www.chicco.pl

Возраст: от 2-х лет и далее

Перед использованием прочтите и сохраните настоящую инструкцию для дальнейших консультаций.
Грузовик работает от 3-х щелочных батареек типа «AAA» по 1,5 В (прилагаются), а автомобиль работает от 3-х щелочных батареек типа «AA» (не прилагаются). Батарейки должны быть заменены на новые сразу после покупки.

Для безопасности Вашего ребенка:

ВНИМАНИЕ!
Перед использованием снимите и удалите имеющиеся пластиковые пакеты и другие элементы упаковки (такие как шнуры, элементы крепления и пр.) и держите их вдали от детей.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ
Регулярно проверяйте состояние изделия и наличие возможных повреждений. В случае видимых повреждений игрушки, не используйте игрушку и держите её в недоступном для ребёнка месте.

ВНИМАНИЕ
Каркас грузовика не предназначен для того, чтобы выдерживать вес ребенка.
Использование игрушки должно проходить только под наблюдением взрослого.
Не использовать игрушку неправильным образом или отличным, от рекомендуемого.

Внимание!
- Не трогайте колеса автомобиля, когда он находится в действии.
- Не используйте игрушку на дороге.
- Не используйте игрушку на влажных, пыльных и покрытых песком поверхностях.
- Не оставляйте игрушку вблизи источников тепла.
- Перед использованием убедитесь, что изделие и все его компоненты не повреждены вследствие транспортировки. В противном случае игрушкой нельзя пользоваться и необходимо держать ее в недоступном для детей месте.
- Регулярно проверяйте состояние изделия и наличие возможных повреждений. В случае повреждения игрушки, не позволяйте пользоваться ею и держите её в недоступном для ребёнка месте.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Рис. 1
a) Переключатель включения/выключения (II/I / O) Turbo Touch SpeedTruck
b) Крышка отсека с батарейками Turbo Touch SpeedTruck
Рис. 2
c) Кнопки присоединения/отсоединения автотрека
Рис. 3
d) Верхняя подставка Turbo Touch SpeedTruck
Рис. 4 (Автомобиль Turbo Touch)
e) Переключатель включения/выключения (I/O) автомобиля Turbo Touch
f) Крышка отсека с батарейками автомобиля Turbo Touch
Рис. 5
g) Кнопка старта
h) Светофор с тремя сигналами
Рис. 6
i) Положение старта автомобиля Turbo Touch
Рис. 7
l) Система завода автомобиля Turbo Touch
Рис. 8
m) Красный свет
n) Желтый свет
o) Зеленый свет
Рис. 9
p) Проезд на зеленый свет
q) Проезд на красный свет
r) Проезд на желтый свет
Рис. 10
s) Передняя дверь

ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ

Грузовик на колесах свободного хода, который превращается в автотрек для автомобилей линии TURBO TOUCH. Автотрек оснащен действующим светофором с тремя световыми сигналам: красным, желтым и зеленым. Автомобиль TURBO TOUCH FASTBLUE уже входит в комплект.
Автомобили этой линии работают от электрической зарядки и приводятся в действие простым нажатием на автомобиль. Чем больше раз автомобиль прижимается к поверхности, на которой он находится, тем больше будет длина пробега автомобиля.

Автомобиль помещается в начало автотрека. При нажатии кнопки Start, после короткой приветственной мелодии, световые сигналы светофора включаются в обычной последовательности в сопровождении звукового эффекта, при заводе автомобиля, который стартует, как только загорается зеленый свет.
Ребенок учится координировать свои движения (включение и завод автомобиля), следя за сигналами светофора, и отпуская в путь автомобиль Turbo Touch только когда загорится зеленый свет:
если автомобиль поедет на зеленый свет, включаются звуковые эффекты в виде оваций публики.
Если же автомобиль поедет на красный свет, свисток и сирена дорожной полиции просигналят о нарушении правила проезда.
А при старте на желтый сигнал светофора заскрипят колёса, а грузовик просигналит, призывая к осторожности.
Координация между звуками и сигналами светофора, а также действие для зарядки автомобиля являются помощью для развития когнитивного восприятия и стимулирования моторики ребенка. Сначала ребенок будет запускать игрушку когда захочет, наблюдая за тем, что происходит. Впоследствии, познакомившись с звуковыми эффектами, связанными с разными действиями, он научится запускать автомобиль в нужный момент.

ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ ИГРУШКИ

1. Включите грузовик, установив рычажок переключателя включения/выключения (рис. 1-a), расположенный под грузовиком на II.
2. Чтобы трансформировать грузовик в автотрек, просто нажмите боковые кнопки (рис. 2-c), расположенные на верхней части изделия и отсоедините его; откройте верхнюю подставку грузовика (рис. 3- d) и разложите его на полу. Таким образом, автотрек открыт и готов к использованию.
3. Включите автомобиль Turbo Touch, установив рычажок переключателя включения/выключения (рис. 4-e), расположенный под автомобилем на I.
4. Для начала игры нажмите клавишу Start желтого цвета (рис. 5-g), расположенную на светофоре (рис. 5-h).
5. Поместите автомобиль на старт автотрека (рис. 6- i) и зарядите его, прижимая к поверхности (рис. 7-l).
6. Одновременно включатся сигналы светофора: сначала красный (рис. 8-m), затем желтый (рис. 8-n) и, наконец, зеленый (рис. 8-o).
7. По завершении процесса завода, автомобиль быстро поедет в прямом направлении. Чем больше раз нажимается автомобиль, тем больше будет длина пробега.
8. Ребенок перестает заряжать Turbo Touch и через несколько мгновений атомобиль трогается: если он проезжает на зеленый сигнал (рис. 9-p), веселая музыка в сопровождении оваций публики подтверждают правильность проезда. Если он проезжает на красный сигнал светофора (рис. 9-q), свисток и сирена дорожной полиции просигналят о нарушении правил проезда. В случае проезда на желтый сигнал светофора (рис. 9-r), заскрипят колёса, прозвучит сигнал клаксона, предупреждая об опасности маневра.
9. По завершении проезда по автотреку, автомобиль Turbo Touch проедет через кабину грузовика (рис. 10-s), которая откроется как дверь, позволяя автомобилю выехать из автотрека. Чем больший заряд получит автомобиль, тем больше будет длина его пробега.
10. По завершению игры рекомендуется всегда выключать автомобиль, помещая указатель грузовика (рис. 1-a) и автомобиля (рис. 4-e) на O.

ВНИМАНИЕ: положение "I/DEMO" на переключателе используется только с демонстративной целью в магазине. Убедитесь, что Вы не используете игрушку в этом режиме, поскольку он предусматривает ограничение функций изделия.

УСТАНОВКА И/ИЛИ ЗАМЕНА БАТАРЕЕК

- Замена батареек должна всегда производиться только взрослыми.
- Для замены батареек грузовика необходимо: с помощью отвёртки ослабить винт на крышке отсека с батарейками (рис 1-b), вынуть крышку, извлечь разряженные батарейки, вставить новые батарейки, следя за правильной полярностью (как указано на изделии), вставить крышку и завинтить винт до упора.
- Для замены батареек автомобиля Turbo Touch необходимо: с помощью отвёртки ослабить винт на крышке отсека с батарейками (рис 4-f), вынуть крышку, извлечь разряженные батарейки, вставить новые батарейки, следя за правильной полярностью (как указано на изделии), вставить крышку и завинтить винт до упора.

- Для правильного функционирования изделия, использовать щелочные батарейки, рекомендуемого типа или им эквивалентные.
- Не смешивать различные типы батареек, щелочные, стандартные (уголь-цинк) или перезарядные (никель-кадмий).
- Не смешивать различные типы батареек, или разряженные батарейки с новыми.
- Не оставлять батарейки или инструменты под рукой у детей.
- Не замыкать клеммы.
- Всегда вынимать разряженные батарейки из изделия, так как возможная утечка жидкости может повредить его.
- Всегда вынимать батарейки, если в течение долгого времени изделие не используется.
- Перед тем, как выбросить игрушку, извлечь из нее батарейки.
- Не разбрасывать и не сжигать использованные батарейки, а пользоваться соответствующими контейнерами для дифференцированного сбора отходов.
- В случае, если обнаружена утечка жидкости из батареек, немедленно замените их, предварительно почистив гнездо для батареек и тщательно вымыв руки, в случае контакта с вытекшей жидкостью.
- Не пытаться перезарядить одноразовые батарейки: они могут взорваться.
- Не рекомендуется применение перезарядных батареек, так как они могут снизить функциональность изделия.
- Если используются перезарядные батарейки, то прежде чем зарядить, их необходимо извлечь из игрушки, и производить зарядку только в присутствии взрослых.
- Игрушка не предназначена для использования с заменяемыми литиевыми батарейками.

Данное изделие соответствует директиве EU 2002/96/EC.

Приведенный на приборе символ перечеркнутой корзины обозначает, что в конце срока службы это изделие, которое следует сдавать в утиль отдельно от домашних отходов, необходимо сдать в пункт сбора вторсырья для переработки электрической и электронной аппаратуры, или сдать продавцу при покупке новой эквивалентной аппаратуры. Пользователь несёт ответственность за сдачу прибора в конце его срока службы в специальные организации сбора. Надлежащий сбор вторсырья с последующей сдачей старого прибора на повторное использование, переработку и утилизацию без нанесения ущерба окружающей среде помогает снизить отрицательное воздействие на неё и на здоровье людей, а также способствует повторному использованию материалов, из которых состоит изделие. Самовольная утилизация изделия потребителем влечет за собой применение санкций, предусмотренных действующими положениями закона. Более подробные сведения об имеющихся способах сбора Вы можете получить, обратившись в местную службу вывоза отходов или же в магазин, где Вы купили изделие.

Данное изделие соответствует директиве EU 2002/95/EC

Соответствие Директиве EU 2006/66/EC

Приведенный на батарейках, или на упаковке изделия символ перечеркнутой корзины обозначает, что в конце срока службы батареек, они не должны перерабатываться как обычные домашние отходы, а подлежат сдаче в пункт сбора вторсырья для переработки, или продавцу при покупке новых перезаряжающихся батареек или одноразовых эквивалентных батареек. Знаки химических элементов Hg, Cd, Pb, помещенные под символом перечеркнутой корзины, обозначает тип вещества, содержащегося в батарейке: Hg=Ртуть, Cd=Кадмий, Pb=Свинец. Потребитель несет ответственность за сдачу батареек в конце срока их службы в специальные организации сбора с целью способствовать переработке и реутилизации. Надлежащий сбор вторсырья с последующей сдачей использованных батареек на повторное использование, переработку и утилизацию без нанесения ущерба окружающей среде помогает снизить отрицательное воздействие на неё и на здоровье людей, а также способствует повторному использованию вещества, из которого состоят батарейки. Самовольная утилизация изделия потребителем влечет за собой ущерб окружающей среде и здоровью людей. Более подробные сведения об имеющихся способах сбора Вы можете получить, обратившись в местную службу вывоза отходов или же в магазин, где Вы купили изделие.

УХОД ЗА ИЗДЕЛИЕМ

- Для ухода за изделием используйте мягкую ткань.
  Предохраняйте от попадания воды и другой жидкости
  Не используйте абразивные средства
- Предохраняйте игрушку от ударов, тепла, пыли, песка, влажности и воды.

ARTSANA оставляет за собой право в любой момент и без предупреждения изменять содержимое настоящей инструкции Воспроизводство, передача, перепечатывание настоящей инструкции и перевод на другой язык, даже частично в любой форме, без письменного разрешения со стороны ARTSANA строго запрещены

Изготовлено в Китае

SA كتيب تعليمات تيربو تتش الشاحنة السريعة

قبل الاستعمال يجب قراءة هذه التعليمات والاحتفاظ بها لمراجعتها وقت الحاجة في المستقبل .
تعمل الشاحنة بواسطة 3 بطاريات الكالين نوع "AAA" فئة 1.5 فولت (شاملة مع المنتج) . بينما تعمل السيارة بواسطة 3 بطاريات الكالين نوع "AA" فئة 1.5 فولت (غير شاملة مع المنتج) . يجب استبدال البطاريات الموجودة بالمنتج ببطاريات أخرى جديدة فور إتمام الشراء .

من أجل سلامة طفلك يجب مراعاة ما يلي :

⚠ تحذير !
قبل الاستعمال يجب نزع وإزالة أية أكياس بلاستيكية وأية مكونات أخرى خاصة بتعبئة وتغليف المنتج (على سبيل المثال الأربطة وأدوات التثبيت وغير ذلك) ووضعها بعيدا عن متناول أيدي الطفل .
إرشادات
يجب فحص المنتج والتأكد من حالته ومدى استهلاكه وكذلك عدم وجود أي تلف به . في حالة وجود تلف ظاهر بالمنتج يجب عدم استعماله ووضعه بعيدا عن متناول أيدي الأطفال .

⚠ تحذير
يجب مراعاة أن هيكل الشاحنة لا يتحمل وزن الطفل .
يجب مراعاة وجود شخص راشد بجوار الطفل وملاحظته أثناء استعماله لهذه اللعبة .
يحظر استعمال المنتج بطريقة غير سليمة أو مخالفة عن الطريقة الموصي بها .

⚠ تحذير!
- لا تلمس عجلات السيارة أثناء سيرها .
- لا تستعمل اللعبة في الشارع .
- لا تستعمل اللعبة على الأسطح المبللة ولا الرملية ولا المتربة .
- لا تترك اللعبة بالقرب من مصادر الحرارة .
- قبل الاستعمال يجب فحص المنتج والتأكد من أن جميع أجزائه سليمة ولم يصبها أي تلف نتيجة النقل . في حالة وجود أي تلف بالمنتج يجب عدم استعماله . ووضعه بعيدا عن متناول أيدي الأطفال .
- يجب فحص المنتج والتأكد من حالته ومدى استهلاكه وكذلك عدم وجود أي تلف به . في حالة وجود تلف ظاهر بالمنتج يجب عدم استعماله ووضعه بعيدا عن متناول أيدي الأطفال .

المواصفات الفنية
شكل 1
a) مفتاح الإشعال/ الإطفاء (O / I/II) تيربو تتش الشاحنة السريعة
b) غطاء موضع البطاريات تيربو تتش الشاحنة السريعة
شكل 2
c) مفاتيح ربط/فك حلبة السباق
شكل 3
d) دعامة علوية تيربو تتش الشاحنة السريعة
شكل 4 (سيارة تيربو تتش)
e) مفتاح الإشعال/ الإطفاء (O/I) سيارة تيربو تتش
f) غطاء موضع البطاريات سيارة تيربو تتش
شكل 5
g) زر البدء
h) إشارة مرور بثلاثة مصابيح
شكل 6
i) مكان البداية لسيارة تيربو تتش
شكل 7
l) نظام شحن سيارة تيربو تتش
شكل 8
m) ضوء أحمر
n) ضوء أصفر
o) ضوء أخضر
شكل 9
p) المرور مع الأخضر
q) المرور مع الأحمر
r) المرور مع الأصفر
شكل 10
s) الباب الأمامي

خصائص اللعبة

شاحنة بعجلات حرة تتحول لحلبة سباق تجري فوقها عربات خط تيربو تتش . يوجد بحلبة السباق إشارة مرور بثلاثة مصابيح ملونة تضيء : أحمر وأصفر وأخضر .
يوجد مع المنتج سيارة تيربو تتش فاستبلو .
جميع عربات هذا الخط يتم شحنها بالشحن الكهربي حيث يمكن تشغيلها بطريقة مبسطة . فقط "بالضغط" على السيارة ذاتها . كلما تضغط على السيارة في الأرض فإنها تجري لمسافة أطول .
يتم وضع التيربو تتش في بداية حلبة السباق ثم الضغط على زر البدء . عندها تصدر اللعبة صوت موسيقى للبداية وتبدأ إشارة المرور في تشغيل الأضواء بالترتيب التقليدي مع صوت "بيب" هيا هيا بسرعة . بينما يشحن الطفل السيارة وما إن يظهر اللون الأخضر حتى يترك السيارة تجري .
وسوف يتعلم الطفل تنسيق حركاته (التشغيل وشحن السيارة) بناء على ألوان مصابيح إشارة المرور . ويتعلم أن يمر السيارة تيربو تتش فقط عندما يشتعل الضوء الأخضر :
فإن مرت سيارة التيربو تتش والإشارة خضراء يسمع الطفل مؤثرات صوتية لتصفيق وهتاف الجماهير .
وإن مرت السيارة والإشارة حمراء يسمع الطفل صوت الصفارة الصغيرة وصوت صفارة إنذار ضباط المرور وهما يشيران إلى أن العبور قد تم في الوقت الخطأ .
أما إن كانت الإشارة صفراء ومرت السيارة فسوف يسمع الطفل صوت فرملة طويلة وكلاكس الشاحنة للتنبيه إلى أنه لابد أن يكون حذرا في عبور الإشارة .
التنسيق بين الأصوات وأضواء الإشارة وشحن السيارة هو إحدى الطرق لتنمية القدرات المعرفية وتحفيز التنسيق الحركي للطفل . في البداية سيمرر التيربو تتش عندما يحلو له ثم يلاحظ ماذا يحدث . بعد ذلك سوف يتعود على المؤثرات الصوتية المرتبطة بطرق المرور المختلفة ويتعلم مرور السيارة في الوقت الصحيح .

طريقة تشغيل اللعبة

1. أشعل الشاحنة بتحريك مفتاح الإشعال/الإطفاء (شكل a-1) الموجود أسفل الشاحنة إلى الوضع II .
2. لتحويل الشاحنة إلى حلبة سباق اضغط على الأزرار الجانبية (شكل c-2) الموجودة على "طاقية" المنتج ثم فكه : افتح الدعامة العلوية للشاحنة (شكل d-3) وضعها على الأرض . وبهذه الطريقة تصبح حلبة السباق مفتوحة وجاهزة للاستعمال .
3. أشعل السيارة تيربو تتش بتحريك مفاتح الإشعال/الإطفاء (شكل e-4) الموجود أسفل السيارة إلى الوضع I .
4. للبدء في اللعب اضغط على زر البدء الأصفر (شكل g-5) الموجود على إشارة المرور بثلاثة مصابيح (شكل h-5) .
5. ضع السيارة عند خط بداية حلبة السباق (شكل i-6) ثم قم بشحن السيارة بالضغط عليها لأسفل (شكل l-7) .
6. أثناء الشحن سوف تشتعل أضواء إشارة المرور على الترتيب : أولا الضوء الأحمر (شكل m-8) ثم الأصفر (شكل n-8) وأخير الأخضر (شكل o-8) .
7. بعد الانتهاء من الشحن سوف تجري السيارة بسرعة للأمام . وكلما تكرر الضغط على السيارة في الأرض فإنها تجري لمسافة أطول .
8. يتوقف الطفل عن شحن التيربو تتش وبعد لحظات قليلة يجد السيارة تتحرك : إن مرت السيارة مع الضوء الأخضر (شكل p-9) يسمع الطفل موسيقى فرح مصحوبة بهتاف الجماهير دليلا على المرور الصحيح ؛ وإن مرت مع الضوء الأحمر (شكل q-9) يسمع الطفل صوت الصفارة الصغيرة وصوت صفارة إنذار ضباط المرور وهما يشيران إلى الخطأ في اختيار وقت المرور : أما إن كان المرور مع الضوء الأصفر (شكل r-9) يسمع الطفل صوت فرملة طويلة وكلاكس الشاحنة للإشارة إلى خطورة المرور بهذه الطريقة .
9. في نهاية حلبة السباق تمر التيربو تتش عبر كابينة الشاحنة (شكل s-10) التي سوف تفتح كأنها باب تخرج منه السيارة خارج حلبة السباق . كلما كانت الشحنة أكبر كلما ذهبت السيارة لمسافة أبعد .
10. بعد الانتهاء من اللعب نوصي بإطفاء اللعبة دائما بتحريك مفتاح الشاحنة (شكل a-1) ومفتاح السيارة (شكل e-4) وذلك إلى الوضع O .

تنبيه : الوضع الديمو التجريبي "I/DEMO" الموجود على مفتاح التشغيل بهدف فقط لتجربة تشغيل المنتج في محل الشراء . لذا يجب التأكد من عدم استعمال المنتج بهذه الطريقة لأنها تستخدم لتشغيل المنتج بصورة محدودة .

تركيب و/أو تغيير البطاريات

- يجب أن يقوم بتغيير البطاريات شخص بالغ دائما .
- لتغيير بطاريات الشاحنة : افتح بمفك مسمار غطاء موضع البطاريات (شكل b-1) . ارفع الغطاء ثم اخلع البطاريات الفارغة وضع مكانها بطاريات جديدة . مع مراعاة الالتزام بالاتجاه الصحيح للأقطاب (كما هو مشار إليه على المنتج) . ثم أعد الغطاء مكانه واقفل المسمار جيدا حتى آخره .
- لتغيير بطاريات السيارة تيربو تتش : افتح بمفك مسمار غطاء موضع البطاريات (شكل f-4) . ارفع الغطاء ثم اخلع البطاريات الفارغة وضع مكانها بطاريات جديدة . مع مراعاة الالتزام بالاتجاه الصحيح للأقطاب (كما هو مشار إليه على المنتج) . ثم أعد الغطاء مكانه واقفل المسمار جيدا حتى آخره .
- يجب استعمال بطاريات الكالين مماثلة أو معادلة للنوع الموصي به من أجل تشغيل هذا المنتج .
- لا تخلط بين بطاريات الكالين قياسية (زنك - كربون) أو بطاريات قابلة للشحن (نيكل - كاديوم) .
- لا تخلط بين أنواع مختلفة من البطاريات ولا تستعمل بطاريات فارغة مع أخرى جديدة .
- يجب عدم ترك البطاريات أو أية أدوات بالقرب من متناول أيدي الأطفال .
- يجب مراعاة عدم التماس توصيلات تغذية الكهرباء بعضها ببعض .
- يجب إزالة البطاريات الفارغة دائما وعدم تركها في داخل المنتج لتجنب تسرب سائل البطاريات مما قد يعرض المنتج للتلف .
- يجب إزالة البطاريات دائما من المنتج في حالة عدم استعماله لمدة طويلة .
- يجب إزالة البطاريات من اللعبة قبل التخلص منها .
- لا تلق البطاريات الفارغة في النار ولا في العراء ولكن يجب التخلص منها عن طريق نظام جمع وتفريق المخلفات .
- في حالة تسرب سائل من البطاريات يجب إزالتها وتغييرها على الفور مع مراعاة تنظيف موضع البطاريات جيدا وغسل الأيدي بعناية في حالة لمس السائل المتسرب من البطاريات .
- لا تحاول إعادة شحن البطاريات الغير قابلة للشحن لأنها من الممكن أن تنفجر .
- لا ننصح باستعمال بطاريات قابلة للشحن لأنها قد تقلل من قوة تشغيل اللعبة .
- في حالة استعمال بطاريات قابلة للشحن يجب إزالتها من اللعبة أولا قبل الشحن . ثم شحنها في ظل ملاحظة شخص بالغ .
- هذه اللعبة غير مصممة لكي تشتغل ببطاريات الليثيوم .

هذا المنتج مطابق لتوجيه الاتحاد الأوروبي 2002/96/إي سي .

يشير رمز صندوق المخلفات المشطوب على الجهاز إلى أن المنتج بعد انقضاء عمره الافتراضي يجب فصله عن المخلفات المنزلية وتسليمه لإحدى مراكز تجميع وفرز المخلفات الخاصة بالأجهزة الكهربائية والإلكترونية . أو تسليمه إلى محل البيع عند شراء جهاز آخر مثيل له : فعلى المستهلك مسؤولية تسليم الجهاز بعد انقضاء عمره لإحدى مراكز تجميع وفرز المخلفات . وذلك أن جمع وفرز مخلفات الأجهزة بطريقة سليمة لإعادة تدويرها ومعالجتها والتخلص منها بما يتلاءم مع البيئة يعمل على تجنب ما قد يحدث من أضرار سيئة بالبيئة وبالصحة العامة . ويساعد أيضا على إعادة استخدام خامات المنتج بشكل جديد . إن التخلص من المنتج بشكل عشوائي من قبل المستهلك يجعله عرضة للعقوبات الإدارية التي تنص عليها مواد المرسوم التشريعي رقم 22 لسنة 1997 (المادة 50 وما يليها من المرسوم التشريعي رقم 22 /97) . لمزيد من المعلومات بشأن الأنظمة المتاحة الخاصة بتجميع وفرز المخلفات يمكن التوجه إلى الخدمة المحلية المختصة بالتخلص من المخلفات أو المحل الذي تم شراء المنتج منه .

هذا المنتج مطابق لتوجيه الاتحاد الأوروبي 2002/95/إي سي

مطابقة المنتج لتوجيه الاتحاد الأوروبي 2006/66/إي سي

إن رمز صندوق المخلفات المشطوب الموجود على البطاريات أو على عبوة المنتج يشير إلى أنها بعد انقضاء عمرها الافتراضي يجب فصلها عن المخلفات المنزلية ولا يجب التخلص منها مثل المخلفات البلدية . ولكن يجب تسليمها لإحدى مراكز تجميع وفرز المخلفات . أو تسليمها لمحل البيع عند شراء بطاريات أخرى جديدة مماثلة قابلة للشحن أو غير قابلة للشحن .

إن كتابة أحد هذه الرموز الكيميائية Pb, Cd, Hg تحت رمز صندوق المخلفات المشطوب تشير إلى نوع المادة التي تحتوي عليها البطارية : Hg= الزئبق - Cd = الكادميوم - Pb= الرصاص .

على المستهلك مسؤولية تسليم البطاريات بعد انقضاء عمرها لإحدى المراكز المتخصصة في تجميع وفرز المخلفات للعمل على تسهيل عمليات المعالجة والتدوير . وذلك أن جمع وفرز البطاريات الفارغة بطريقة سليمة لإعادة تدويرها ومعالجتها والتخلص منها بما يتلاءم مع البيئة يعمل على تجنب ما قد يحدث من أضرار سيئة بالبيئة وبالصحة العامة . ويساهم أيضا في إعادة استخدام المواد التي تتكون منها البطاريات بشكل جديد . إن التخلص من المنتج بشكل عشوائي من قبل المستهلك يؤدي إلى حدوث أضرار بالبيئة وبالصحة العامة . لمزيد من المعلومات بشأن الأنظمة المتاحة الخاصة بتجميع وفرز المخلفات يمكن التوجه إلى الخدمة المحلية المختصة بالتخلص من المخلفات أو إلى المحل الذي تم شراء المنتج منه .

تنظيف وصيانة اللعبة

- تنظف اللعبة بواسطة قطعة قماش طرية .
  لا تبل المنتج بالماء ولا بأي سوائل أخرى .
  لا تستعمل منتجات كاشطة .

- تحفظ اللعبة بعيدا عن الاصطدامات والحرارة والأتربة والرمال والرطوبة والمياه .

ارتسانا تحتفظ بحقها في تعديل محتويات دليل الاستعمال هذا في أي وقت وبدن سابق إنذار .
ممنوع منعا باتا إعادة طبع هذا الدليل أو أي جزء منه ولا نقله ولا حفظه في أي صورة ولا ترجمته لأي لغة أخرى بدون تصريح كتابي من شركة ارتسانا .

صنع في الصين .

Yaş: 2 yaş ve üstü

Kullanmaya başlamadan önce bu kullanım bilgilerinin okunması ve ilerde referans almak üzere saklanması önerilir.
Kamyon 1,5 Voltluk 3 adet "AAA" tip alkalin pille, araç ise 3 adet "AA" tip alkalin pille çalışır. Kamyonun pilleri birlikte verilir, aracın pilleri dahil değildir. Satın alınır alınmaz pillerin derhal yenileri ile değiştirilmesi gerekir.
Çocuğunuzu güvenliği için:

DİKKAT!
Bu oyuncağı çocuğunuza vermeden önce önce olası plastik torbaları ve oyuncağın parçası olmayan diğer elemanları (örneğin bağcıklar, sabitleme elemanları, vs) kaldırıp atınız ya da çocukların ulaşamayacakları bir yere kaldırınız.

UYARILAR
Oyuncağın aşınma durumunu ve kırık olup olmadığını düzenli şekilde kontrol ediniz. Gözle görülür aşınma durumunda oyuncağı kullanmayınız ve çocukların erişemeyecekleri bir yerde saklayınız.

DİKKAT
Kamyonun yapısı bir çocuğun ağırlığını kaldırmaya elverişli değildir.
Oyuncak yalnız bir yetişkinin denetimi altında kullanılmalıdır.
Oyuncağı uygun olmayan ya da önerilenden başka şekilde kullanmayınız.

Dikkat!
- Oyuncak hareket halindeyken tekerleklerine dokunmayınız.
- Oyuncağı sokakta kullanmayınız.
- Oyuncağı ıslak, kumlu veya tozlu zeminde kullanmayınız.
- Oyuncağı ısı kaynaklarının yakınında bırakmayınız.
- Oyuncağın ve tüm parçalarının taşıma sırasında hasar görüp görmediklerini kontrol ediniz, aksi takdirde oyuncak kullanılmamalı ve çocuğun ulaşamayacağı bir yere kaldırılmalıdır.
- Oyuncağın aşınma durumunu ve kırık olup olmadığını düzenli şekilde kontrol ediniz. Gözle görülür aşınma durumunda oyuncağı kullanmayınız ve çocukların erişemeyecekleri bir yerde saklayınız.

TEKNİK ÖZELLİKLER
Resim 1
a) Turbo Touch SpeedTruck açma/kapama düğmesi (II/I / O)
b) Turbo Touch SpeedTruck pil bölmesi kapağı
Resim 2
c) Pist takma/sökme düğmeleri
Resim 3
d) Turbo Touch SpeedTruck üst dayanak
Resim 4 (Turbo Touch Araç)
e) Turbo Touch otomobil açma/kapama düğmesi (I/O)
f) Turbo Touch pil bölmesi kapağı
g) Turbo Touch otomobil pil bölmesi kapağı
Resim 5
h) Start düğmesi
i) Üç lambalı trafik ışığı
Resim 6
j) Turbo Touch araç hareket pozisyonu
Resim 7
l) Turbo Touch araç şarj sistemi
Resim 8
m) Kırmızı ışık
n) Sarı ışık
o) Yeşil ışık
Resim 9
p) Yeşil ile geçiş
q) Kırmızı ile geçiş
r) Sarı ile geçiş
Resim 10
s) Ön kapak

OYUNA GİRİŞ

Serbest tekerlekli, TURBO TOUCH hattı otomobillerin yarışacağı bir piste dönüşen bir kamyon. Pist üç ışıklı, çalışır durumda bir trafik lambası ile donanmıştır: kırmızı, sarı ve yeşil.
Satışa sunulan ürün, bir araç, TURBO TOUCH FASTBLUE içermektedir.
Bu hattın araçları elektrik şarjlı olup sadece araca "basılarak" çalıştırılır. Yerde iken araca ne kadar çok kez basılırsa katedilen mesafe de o kadar uzun olur.
Turbo Touch pistin başlangıcına yerleştirilir. Starta basılınca, kısa bir başlangıç müziğinden sonra, trafik lambası gittikçe hızlanan bir "BİP" sesinin eşliğinde alışılmış sıra ile ışıkları harekete geçirir, bu arada çocuk aracı şarj etmeye devam eder ve yeşil ışık yanınca aracı bırakır.
Çocuk trafik lambasının gidişine göre, Turbo Touch aracı sadece yeşil ışık yandığında geçirmeyi başarmak için hareketlerini koordine etmeyi öğrenir (aracı harekete geçirme ve şarj etme):
Nitekim, Turbo Touch yeşil ışıkla geçerse alkış ve seyircilerin takdir sesini yansıtan ses efektleri duyulur.
Kırmızı ışıkta geçerse, düdük ve Polisin siren sesi geçişin yanlış bir anda olduğunu belirtir.
Aksine, araç sarı ışığa rağmen geçtiği takdirde uzun bir fren sesi ve kamyonun klaksonu, trafik ışığını geçerken daha dikkatli olmak gerektiğii vurgular.
Sesler ve trafik lambasının ışıkları ile aracın şarj işlemi çocuğun sezi kapasitesini geliştirmek ve hareket koordinasyonunu uyarmak açısında yararlıdır. Başlangıçta Turbo Touch aracı istediği zaman yürütüp olanı biteni seyredecektir. Daha sora, değişik dönemlere bağlı ses efektlerine alışınca aracı doğru anda geçirmeyi öğrenecektir.

OYUNCAĞIN ÇALIŞMASI

1. Kamyonun altında bulunan açma/kapama levyesini (resim 1-a) II pozisyonu üzerine getirerek kamyonu çalıştırınız.
2. Kamyonu piste dönüştürmek için, sadece ürünün "şapkası" üzerinde bulunan yan düğmelere (resim 2-c) basmak ve ayırmak yeterlidir; kamyonun üst dayanağını açınız (resim 3-d) ve yere yatırınız. Bu şekilde pist açık ve kullanıma hazırdır.
3. Turbo Touch aracı, altında yer alan açma/kapama levyesini (resim 4-e) I üzerine getirerek açınız.
4. Oyuna başlamak için, üç lambalı trafik ışığının (resim 5-h) üzerinde bulunan sarı Start düğmesine (resim 5-g) basınız.
5. Aracı pistin başlangıcına yerleştiriniz (resim 6-i) ve aşağı doğru bastırarak şarj ediniz (resim 7-l).
6. Aynı anda trafik lambasının ışıkları da sırası ile aydınlanır: önce kırmızı (resim 8-m), sonra sarı (resim 8-n) ve en sonra yeşil (8-o).
7. Şarj işlemi sona erince araç hızla öne doğru fırlar. Otomobile ne kadar çok basılırsa katedilen mesafe de o kadar uzun olur.
8. Çocuk Turbo Touch'ı şarj ettikten birkaç saniye sonra araç yürümeye başlar: yeşil ışıkta geçerse (resim 9-p) seyircilerin coşkunluğunu eşlik ettiği bir bayram müziği geçişin doğruluğunu vurgular. Kırmızı ışıkta geçerse (resim 9-q) bir düdük ve polis aracının siren sesi geçişin seçimindeki hatayı gösterecektir. Sarı ışıkta geçişi (resim 9-r) bir fren ve klakson sesi izleyecek, bu şekilde manevranın tehlikesi vurgulanacaktır.
9. Pistin bitiminde Turbo Touch kamyonun bir kapak gibi açılan kabininden (resim 10-s) geçerek pist dışına çıkacaktır. Araç ne kadar uzun süre şarj edilirse o kadar uzağa gider.
10. Oyun sona erince kamyonun imleci (resim1-a) ile aracın imlecinin (resim 4-e) 0 pozisyonu üzerine getirilerek daima söndürülmesi önerilir.

DİKKAT: Açma/kapama düğmesi üzerindeki "I/DEMO" pozisyonu sadece satış mağazasında sergileme amacıyla kullanılmaktadır. Bu modül ürünün fonksiyonlarını kısıtlamayı ögördüğünden, ürünün bu modülde kullanılmadığını kontrol ediniz.

PİLLERİN TAKILMASI VE/VEYA DEĞİŞTİRİLMESİ

- Pillerin değiştirilmesi daima bir yetişkin tarafından yapılmalıdır.
- Kamyonun pillerini değiştirmek için: pil bölmesinin (resim 1-b) kapağındaki vidayı bir tornavida yardımıyla gevşetiniz, kapağı çıkarınız, pil bölmesinden tükenmiş pilleri çıkarınız, yerlerine kutuplarına dikkat ederek (ürünün üstünde gösterildiği gibi) yeni pilleri sokunuz, kapağı yerine yerleştiriniz ve vidayı sonuna kadar sıkıştırınız.
- Turbo Touch aracın pillerini değiştirmek için: pil bölmesinin (resim 4-f) kapağındaki vidayı bir tornavida yardımıyla gevşetiniz, kapağı çıkarınız, pil bölmesinden tükenmiş pilleri çıkarınız, yerlerine kutuplarına dikkat ederek (ürünün üstünde gösterildiği gibi) yeni pilleri sokunuz, kapağı yerine yerleştiriniz ve vidayı sonuna kadar sıkıştırınız.
- Bu ürünün çalışması için önerilenlerin aynı ya da eşdeğerli alkalin pil kullanınız.
- Alkalin, stadard (karbon-çinko) veya şarj edilebilir (nikel-kadmiyum) pilleri karıştırmayınız.
- Değişik tipte pilleri veya tükenmiş pilleri yenileri ile karıştırmayınız.
- Pilleri ya da olası avadanlıkları çocukların ulaşabilecekleri bir yerde bırakmayınız.
- Besleme mandallarına kısa devre yaptırmayınız
- Sıvı kaybederek ürüne zarar verebileceklerinden dolayı tükenmiş pilleri daima üründen çıkarınız.
- Ürünün uzun süre kullanılmayacağı tahmin ediliyorsa daima pilleri çıkarınız.
- Atmadan önce oyuncaktan pilleri çıkartınız.
- Tükenmiş pilleri ateşe atmayınız veya çevrede bırakmayınız, ayrışımlı çöp toplama merkezlerinden yararlanarak imha ediniz.
- Pillerin sıvı kaybetmesi durumunda bunları derhal değiştiriniz, pil bölmesini temizlemeye özen gösteriniz ve çıkan sıvı ile temas

ettiğiniz takdirde ellerinizi iyice yıkayınız.
• Şarj edilmeyen pilleri şarj etmeye kalkışmayınız: patlayabilirler.
• Şarj edilebilir pil kullanılması önerilmez, oyuncağın etkinliğini kısıtlayabilir.
• Şarj edilebilir pil kullanılması durumunda, bunları yeniden şarj etmeden önce oyuncaktan çıkarınız ve şarj işlemini yalnızca bir yetişkinin denetimi altında yapınız.
• Oyuncak değiştirilebilir lityumlu pille çalışmak üzere tasarlanmamışır.

Bu ürün EU 2002/96/EC Direktifine uygundur.
Cihazın üzerinde bulunan üzeri çizili sepet sembolü, ürünün kullanım ömrünün sonunda ev atıklarından ayrı olarak bertaraf edilmesi gerektiği doğrultusunda, elektrikli ve elektronik cihazların yeniden dönüştürülmesi için ayrıştırmalı bir çöp toplama merkezine götürülmesi veya benzer yeni bir cihaz satın alındığında ürünün satıcıya teslim edilmesi gerektiğini belirtir. Kullanıcı, cihazın kullanım ömrünün sonunda, cihazın uygun toplama merkezlerine tesliminden sorumludur. Kullanım ömrünün sonuna ulaşmış cihazın çevreye uygun yeniden dönüştürülme, işlenme ve bertaraf edilmesine yönelik uygun ayrıştırmalı çöp toplama, çevre ve sağlık üzerindeki olası olumsuz etkilerin önlenmesine katkıda bulunur ve ürünün oluştuğu malzemelerin yeniden dönüştürülmesini sağlar. Mevcut çöp toplama sistemleri ile ilgili daha detaylı bilgi için yerel atık bertaraf etme hizmetine veya ürünü satın almış olduğunuz mağazaya başvurunuz.

Bu ürün EU 2002/95/EC Direktifine uygundur.

EU 2006/66/EC Direktifine uygunluk
Pillerin üzerinde bulunan üzeri çizili sepet sembolü, pillerin kullanım ömrünün sonunda ev atıklarından ayrı olarak yok edilmesi gerektiği doğrultusunda, ayrıştırmalı bir çöp toplama merkezine götürülmesi veya şarj edilebilir ya da şarj edilemeyen aynı değerde piller satın alındığında tükenmiş pillerin satıcıya teslim edilmesi gerektiğini belirtir.
Üzeri çizili sepetin altında yer alan Hg, Cd, Pb kimyasal semboller pilin içerdiği maddeyi belirtir:
Hg=Merkür, Cd= Kadmiyum, Pb= Kurşun.
Kullanıcı, pillerin kullanım ömrünün sonunda, bunların uygun toplama merkezlerine tesliminden sorumludur. Kullanım ömrünün sonuna ulaşmış pillerin çevreye uygun yeniden dönüştürülme, işlenme ve yok edilmesine yönelik uygun ayrıştırmalı çöp toplama, çevre ve sağlık üzerindeki olası olumsuz etkilerin önlenmesine katkıda bulunur ve pillerin oluştuğu malzemelerin yeniden dönüştürülmesini sağlar. Mevcut çöp toplama sistemleri ile ilgili daha detaylı bilgi için yerel atık yok etme hizmetine veya ürünü satın almış olduğunuz mağazaya başvurunuz.

OYUNCAĞIN TEMİZLİK VE BAKIMI

• Oyuncağı temizlemek için yumuşak bir bez kullanınız.
Su veya başka sıvılar ile ıslatmayınız
Tahriş edici ürünler kullanmayınız
• Oyuncağı darbelerden, sıcaktan, tozdan, kumdan, rutubet ve sudan koruyunuz.

ARTSANA'nın bu kullanım kılavuzunda belirtilen bilgileri herhangi bir anda ve önceden haber vermeksizin değiştirme hakkı saklıdır.
ARTSANA'nın yazılı izni olmaksızın bu kullanım kılavuzunun basılması, yayınlanması, kopye edilmesi ve kısmen de olsa başka dillere tercümesi kesinlikle yasaktır.

Çin'de üretilmiştir.

Cod. 46.000390.000.000

CE

chicco

Artsana S.pA. - Via Saldarini Catelli, 1 - Grandate - Como - Italy - Made in China

89589_Z2

www.chicco.com